昭和63年7月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第7号通巻22号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST
ゲーメスト



やっぱり抜け出してきた個性派

2周目突入だ
グラディウスII

全面攻略マップ付
アサルト

ベラボー攻略
ベラボーマン

颯爽と
ニューゲーム

秒との闘い
チェッカーフラグ

うちまくれ！
ラストデューエル

オリンピック先取り
ゴールドメダリスト

敵は女子高生
お雀子ハイスクール

アメリカ横断 ぶっとばせ！
ダッシュ野郎

緊急提言
おもしろいゲームって
なんなんだ!?

特別企画
ハイスコア座談会

好調！
ゲーパロコミック
ヒットゲームベスト10
めざせハイスコア
君こそゲーメスト
ゲーメストアイランド

1988 7

定価480円



お雀子ハイスクール™
© 1988 V-SYSTEM
ちょっとロールプレイングな麻雀ゲーム!
会心の麻雀仙人
1UPのチャンスが……
痛恨の高校生
ムムム、強そう……
逃げられるか!!
なんと新ルール
=0になるまでプレーできます。痛恨の満貫に注意!!
はぐれアイドル歌手
校長
おお、勇気ある雀士よ!
そなたが来るのを待っておったぞ。
あなたはこの学園に平和と真実を取り戻すためにやってきた勇敢な雀士です。
邪悪なスポーツクラブを倒し、最後の敵を打ち破れ!! 最後の扉に秘密が…。
SYSTEM V
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279

待ちに待った、体感ゲーム第8弾！

SEGA®

GALAXY FORCE

ギャラクシーフォース



超快感 征服できるのは大銀河！

GALAXY FORCE STORY

全身がうねる、興奮が回転する

銀河系A王国を構成する惑星群は、超自然生物体に覆われた星や、荒涼とした砂漠地帯が続く星、そして人工の機械惑星など、さまざまな環境を持っている。その星々を邪悪な敵が占拠し、それぞれに基地を構えているらしい。幻想的な宇宙空間を自在に飛行して、迫力の敵要塞を破壊しろ。

大銀河飛行体感ゲーム “ギャラクシーフォース”

プレイヤーシップの動きに合せて、素早く反応する画面とマルチウエービング機構。そして、宇宙空間や要塞内を飛び回るリアルな飛行感覚。“ギャラクシーフォース”は、リアルタイムで銀河を体験できる3-Dスペースシューティング体感ゲーム。つまり、このゲームに挑戦した者だけが、未知なる宇宙を感じることができる初めての体感ゲームなのである。



迫力のゲームシーンを252ピースで再現！



エキサイティングパズル
各1,500円(252ピース)

ゲームセンターで人気を独占しているセガのゲーム。そのハイライトシーンがなんとジグソーパズルで新登場です。息を飲む迫力のシーンが、いつでもパズルで楽しめます。君も「エキサイティングパズル」に挑戦しよう。●アフターバーナーII(2タイプ) ●サンダーブレード●スーパーハングオン●アウトラン●スペースハリアーの6種類！

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　東京都大田区羽田1－2－12 〒144 電話 03(743)7432(販売事業部) 電話 03(743)7433(営業事業部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－2－34 〒062 電話011(841)0248(代　表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3 〒561 電話 06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15 〒810 電話092(522)4715(代　表)

敵を倒しまくれ!!

シューティングゲームの原点だ

LAST DUEL

ラスト デュエル

待っていたぞ、カプコンの縦スクロールシューティングゲーム。敵の攻撃は激烈。苛酷な闘いに、君は勝ち抜けるか。

ストーリー

宇宙暦2012年、バキュラ星を支配したガルデン族は、バキュラ星と双子星のミューにも魔の手をのばし、ミューの女王、シータを奪い去って行った。

選ばれし、ミューの戦士たちよ、女王シータを救出するのだ。

(デモ画面より)

ゲーム内容

カプコンの独特な世界を持った縦スクロールシューティングゲームです。空中戦では特に、ナ○シカの様な昆虫の出てくる異様な世界になります。壮絶な死闘を覚悟して下さい。

ステージ構成

このゲームは車で地上を走るステージと、空中を飛行するステージに分かれます。そして、この2つのステージが順番に回ってきます。

★地上のステージ

地上のステージは高速で強制スクロールします。レバーを前後に動かすことで、画面のスクロールのスピードを調節することが可能です。

ボタンは地上のステージの場合はショットボタンとジャンプボタンです。ジャンプボタンを押すと、車が空中に飛び上がり、敵の弾をよけたり地形が途切れている所を飛びこしたりすることができます。

また、この面にはタイム設定があって、あまりにも遅く進んで行くとタイム切れを起こしてしまうので注意して下さい。

★空中のステージ

地上のステージが終わると自機が変型して飛行機に変わります。そうして空中戦に突入します。

空中のステージは縦スクロールの普通のシューティングといった内容です。

ボタンは、地上ではジャンプボタンだったボタンが、バリアボタンになっています。このバリアボタンを押すと、一定時間自機が無敵になり、敵の攻撃から身を守ることができます。

パワーUPについて

このゲームは例の如く、カプコンの独特のパワーUPシステムが使われています。

パワーUPの種類は3WAY、AUTO、ドリル弾の武器の3種類があります。アイテムを取っていくと種類が変わっていくのですが、やみくもに取っていくとノーマル弾になってしまう時もあるので注意しましょう。

他にもミサイルのパワーアップもあります。特に空中戦では、ミサイルは3連装にまでパワーUP可能だし、誘導弾になっているので強力な武器になると思いますよ。

また、オプションのような物も左右に着きます。これは左右へ真横に撃ってくれるというありがたい代物。たいした攻撃力はないですが、守りには役立つでしょう。

パワーUPのどの種類が使い易いかということについて言えば、やはり3WAYが使い易いと言えるでしょう。左右に広がりのある攻撃は強力です。

ドリル弾とAUTOについては両方とも同じくらいの威力と言えます。どちらも3WAYほどの連射がいらないという点では勝っています。しかし、1人用でプレイする分には左右をカバーできないのが辛いところです。

2人同時プレイの場合

このゲームは2人同時プレイが可能です。しかし、地上、空中で2人プレイの方法が多少変わっています。

空中のステージでは、他のゲームと同じように画面上に2機出現します。しかし、地上の場合は、どちらかが空中を飛ぶ飛行機になることができます。

この場合は、地上ステージのスタート時に1P、2Pのどちらが空中を選ぶか、というように選択が可能になっています。

地上のステージで2人プレイをすると、新たに空中から敵が出現します。それでも空中を飛んでいるプレイヤーの方がずっと楽なようです。また、この時、空中のプレイヤーは地上へボムを落とすことができ、地上のプレイヤーを助けることができます。ボスのところまで行くと空中のプレイヤーは地上に降りて車に変型し、両方とも車でボスに対することになります。

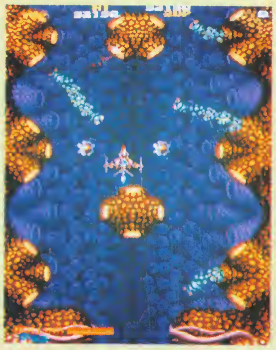
このゲームは、縦スクロールのシューティングが好きな人にはかなり面白いと思います。しかし、敵の攻撃も相当激しいのでかなりの気合が必要でしょう。

シューティングゲームが好きで、自信のある人は挑戦してみたらどうでしょう。

発売は6月上旬くらいになりそうです。

(ぜんじ)

2面は幻想的な空中戦だ。



1面のボス。ヒュードラ?



無敵の巨大キャラクターも登場する。



異世界の不気味な昆虫軍団。



地形が途切れている所はジャンプが絶対。



高速で飛び回る1つめの怪物。



ガイコツ恐竜。こいつは強い。



ドリル弾は強力だ。



さらに不気味な世界が君を待ち受けている。



増殖するクラゲのような敵も出現するぞ。



★



車が飛行機に変型して2STAGEに突入。



オープニングの画面だ。



シータ姫が助けを求めている。どこかで聞いたような名前だ。



どちらが空中を担当するか決められる。



曲がり切れなくなったらジャンプだ。



1面は地上面だ。

ーフラグ

©コナミ

カーフラグを受けるのは君だ!!





▶ユニークなタイトル画面。タイヤが回転します。
◀コナミはデモもおもしろい。ズームアップ!!





さあスタート。

プレイ方法

ハンドル・アクセル・ブレーキを操作して、画面中央のプレイヤーカーをコースアウト又は、他の車と衝突させないよう、時間内により速くコースを回って下さい。

筐体は体感とまでは言えませんが、シートからサウンドが振動となって伝わり（ボディーソニック）、ハンドルも状況に応じてガタガタと揺れるシステムになっています。

ゲームは3ステージから成っており、ステージごとにプレイヤーカーと他の車のキャラクターが変わります。

各ステージで規定の周回数を完走するとチェッカーフラッグを受けてゴールインし、次のステージに進みます。

ステージ進行

ストックカーコース　1ステージ

3周完走・チェックポイントは1周に1ヵ所

コースは短く、ゆるめのカーブが多いので、それほど難しくありません。ゲームの感覚に慣れましょう。見覚えのあるサーキットの一部をコースに使っています。

C1スポーツカーコース　2ステージ

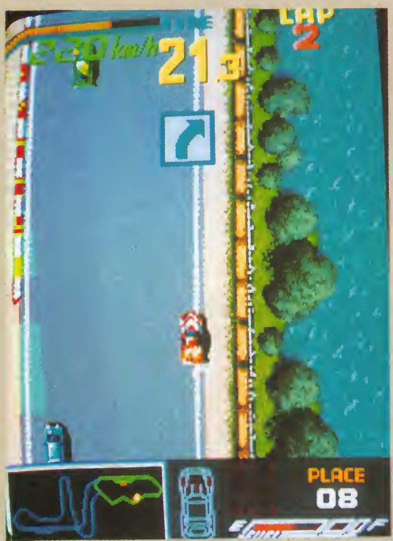
4周完走・チェックポイントは1周に2ヵ所

このステージは途中で雨が降ったり、夜になったりして条件が変わります。1ステージにはなかったオレンジや黄色のカーブ表示（これらのカーブは格段にきつい）も盛り込まれ、コース自体非常に難しくなっています。

フォーミュラ1コース　3ステージ

3周完走・チェックポイントは1周に2ヵ所

コーナーが多く複雑なコースなので、スピードダウンのポイントをしっかり覚えておかないときついでしょう。もはや直前のカーブ表示だけに頼ってはいられません。最初に比べるとマシンのスピードも相当上がっているので、よりシビアな操作が必要となっています。しかし、このコースは走り慣れた人が多い?



カーブの前には、必ずこのような表示が出ます。

マシントラブル

このゲームの最大の特徴は何と言ってもマシントラブルがあることでしょう。マシントラブルは、敵車に接触したり路肩にはみ出したりすると起こり、4つの部分に分かれています。各部分にマシントラブルが発生するとダメージ部分が点滅し、それぞれ何らかの性能がダウンします。

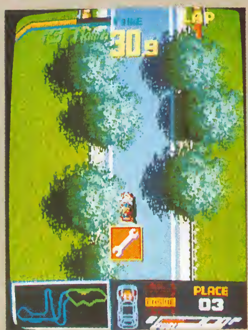
F-T-RE…コーナリングが悪くなり、スピンしやすくなります。

BRAKE…ブレーキの効きが悪くなります。

ENGINE…スピードダウンし、燃費が悪くなります。

R-T-RE…スピードダウンします。

また、マシントラブルとは別に、レインタイヤへの交換を促す表示や燃料切れ注意の表示が現れることがあります。



エンジンにトラブルが…

チェッカ

ル・マンに続け！ 栄光のチェッ



コックピット・タイプの筐体



スピンしてますね。

RAIN…2ステージで雨が降り出すと表示されます。ノーマルタイヤのままではスピードダウンし、スピンしやすくなります。

FUEL…燃料が残りわずかになると表示されます。この表示が現れなくても常にエネルギーゲージには注意しておく必要があります（燃料切れはゲームオーバー）。

これらの警戒表示が現れたら早めにピットインし（ピットはチェックポイント付近にある）、車の性能をベストの状態に戻して走りましょう。

ただし、ピットイン中もタイムはどんどん減っていくので、ピットに入るべきかどうかの判断が難しい所です。この駆け引きがチェッカーフラグの醍醐味です。



全系統にトラブルが…



すでに終わってます。

LET'S TRY!

実際にプレイしてみると、シンプルによくまとまっている、という感じです。最近のドライビングには珍しく3Dではないので、グラフィック面であまり派手さは感じさせません。事実、最初画面を見た時はオールドドライビングゲームに似ている、という印象を受けました。

また、同じコナミの「ロードファイター」をドライビングにした、という感覚もあります。敵車と接触したり、路肩にはみ出たりした時のテールの流れ方、その対応としてのカウンターステア等、あの名作の血筋を引いている、といった感じです。



燃料不足の表示。



ピットインの風景。



完走後のランキングボーナス。



夜を走る２ステージの風景。



３ステージはＦ１で疾走。

ひとつ問題に思ったのは、カーブで敵車がからんだ時にそのまま追い抜こうとするとほとんど接触してしまい、その点で難易度が高くなってしまったこと。先のステージほど難し過ぎたかな、という気がしました。

（YOU・A）



ステージクリアのお姉さん。



只今コースアウトジャンプ中。



着陸失敗！ 違うっつうの！モアイさん御苦労さま。

超絶倫人 ベラボーマン敵キャラ大集合

ベラボーマンやってみたかな？「このやろう〜」とエキサイトしてボタンをぶったたいてほしい、というのが開発者の希望なんだけど…。おかしなおかしな敵たち何人と、君はそう遇したかな？ ん？ まだ○人？ それではということで、源平プロのご好意で特別に描いていただいたカラーイラストで敵キャラを大紹介しちゃう。ありがたや!!

漢&魔

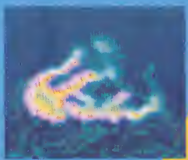




アトランティス人 A・B

Aはシーベラボーに突進するだけ。Bは定位置で弾を投げ続ける。弾を投げる時の動きがいいなあ。



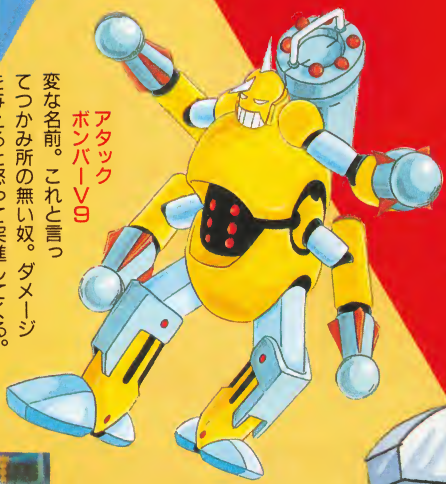






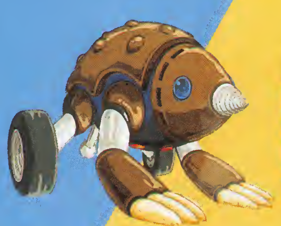
エネイーター

シーベラボーに寄ってきて取りついてエネルギーを吸い取ってしまう。しかも固い。



アタックボンバーV9

変な名前。これと言ってつかみ所の無い奴。ダメージを与えると怒って突進してくる。このタックルがまた痛そ〜。





モケラ

突然頭を飛ばしてくるけど、本体にはちゃんと頭がついているんだな、これが。はっきり言って堅いからきらいさっ。



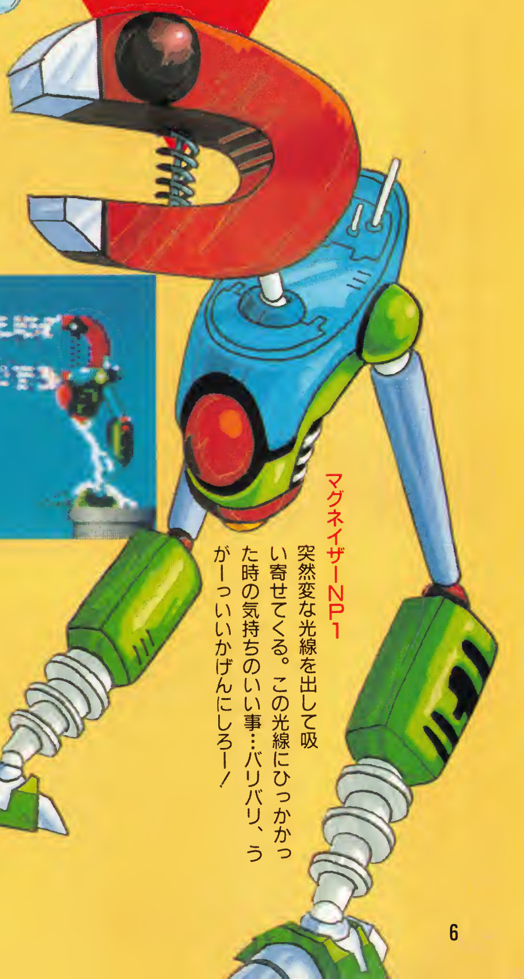




ゾルダン

怒ると弾を投げてくる。い動きがいやらしい。いーかげんにしろとはこっちの言葉だっ！ えーい、おのれは弁慶かっ！





マグネイザーNP1

突然変な光線を出して吸い寄せてくる。この光線にひっかかった時の気持ちのいい事…バリバリ、うがーっいいかげんにしろー！



海底初号（ウゴウ）

アトランティス大王と同じ。よく見ると鉄人28号!?



イカダル

画面の上からいきなり襲ってくる陰険な奴。キライ!!







アトランティス大王「シルヴィアン一世」

子分4人を引きつれて登場。子分に攻撃させて子分がやられると「子分のカタキはいつかとる」といいつつ逃げる。と同時にエネイーターを出す。超なさけない奴。





イソギン

定位置で弾を吐き出し続ける。先の面ではこっちが撃てない位置にいる。こんな敵いなくていいよ。





ツイン＝スキュレーン

2本の首を振りながらエネルギー弾を吐き出す。しかしどこかで見たような気がするボスだなあ。





マイマイ男　A・B

Aはシーベラボーの位置を読んで、のろのろと接近してくる。Bは地面を歩きながら一定間隔で弾を出してくる。足の動きがリアルで気持ちいい!?







ワイバン　A・B

ピンクのAは弾を吐かず、ワインレッドとグリーンのBは弾を一定間隔で出しながら上下に激しく移動する。たいして強くはない。よく見ればオトシゴに羽がはえた奴!?



超絶倫人

ベラボーマン 敵キャラ大集合



わや姫

わーい、この娘僕の好み…とか言って鼻の下を長くしてるとファイヤーウォールにやられてしまう。このアマー／ と怒ってもついボタンをたたく手が弱くなる…まいったね。



雷丸

怒とうの突き押しで攻撃してくる。（地獄のドスコイ術）ほらほら背中がおるすですよ…とか言ってる間にビシバシなぐられてしまう。しくしく。



ピストル大名

トボケた顔に加えて攻撃もかなりボケてる。ついでに言う事までハズしてる。なんだこのオッサン、そんなだまし撃ちにひっかかる奴は俺だけだぜ。はっはっはー、むなしい。















勧進鳥

頭の上をフラフラと飛んでるだけでも超ジャマなのにオマケに弾まで吐いてくれる。かわいくない、絶対かわいくないっ／

虚無僧クン

へんな火炎弾を投げて来るくせに「いぢめる?」だとおーっ／ さけんじゃねえーっ。でも逃げる姿がかわいいから、つい追い撃ちしたくなっちゃう。



カラクリ君

何をするのかなーと思ったら突然虚無僧クンと同様、火炎弾を投げてくる。なにすんだよおー、痛いじゃねえか。



忍蛇

どこからともなく現れて、涼しい顔して激突してくる。かみつからないだけマシかな? でもジャマだジャマだあ／

ヘビメタ忍者

本名、ベンジャミン大久保彦佐衛門。こいつの踊りは見なくちゃ分からないぜ。（見ても分からないという説もあるが…）挑発する姿がこれまた愛らしいんだ。「ＦＵＣＫ ＹＯＵ」だなんて、こいつーう、泣かしてくれるぜっ／

CONTENTS

表紙：ベラボーマンⓒ㈱ナムコ

超人気BIG3ゲーム ドカンと攻略



神奈川県 しあ☆しゅら君



ＳＫ六鹿文彦君

変わらず、一番人気のグラII。
君は挑戦したか。今も燃えているか。
今回はとりあえず2周めに突入する。
1周めとは比較にならない難しさ。
だからこそ挑戦する。

石井ぜんじ

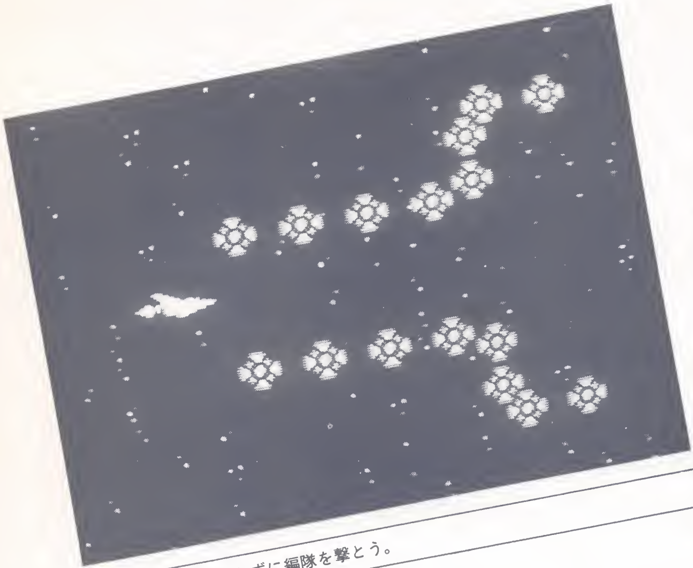
やってきたぞ 2周目攻略

2周め STAGE 1

2周目に入って1周目と一番違う所は撃ち返し弾だ。(敵を倒すと弾になってしまうというグラディウスの1作めからの伝統の攻撃のこと。)

撃ち返し弾は初めの編隊からあるので、1周めの最終面でカプセルを余らせておかないと初めが難しいぞ。ここでのコツは、当たり前だが弾をこわがらずギリギリでかわしながら突っこんで撃つこと。常に先手を取っていないと辛い。そのためにも編隊の出現パターンの先読みをしておこう。2周めまで来れたキミならもう覚えているだろう。

人工太陽の所まで来ると、火龍との戦いになる。ここでは1周めとは比較にならないほど多く龍が出現してくるので非常に難しくなっている。とにかく巻かれないように、状況の先読みをすることが大切だ。後にあまり下がらないこと。逃げることを最優先にしつつ、出来る限り倒してい

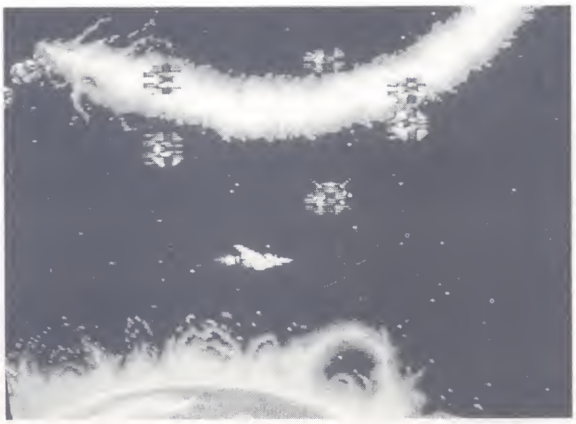


撃ち返し弾を怖がらずに編隊を撃とう。

ウスII



いぞ。



ザコは意外に強い。出現場所を覚えよう。

2周め突入(1〜4面)

こう。

ここはレーザー系の武器なら速めにレーザーをとって殺しまくっていくと楽だ。リップルレーザー系ならオプションをつけよう。でも、リップルレーザーを全然取らない人がいるが、その方が特に良いというわけではない。私としては、オプションの2個めを取る前にリップルレーザーを取ることを勧めたい。リップルレーザーを取ると火龍はランクが上がって耐久力が増すが、その分当たり易くなるからだ。

ミサイルに関して言えば、2番と4番の武器は早めに取っていった方が楽になると思う。

1面も後半になると、小型の人工太陽があって、小さいすき間を抜けなければいけない所がある。ここにザコがいるのだが、2周めでは火龍がたくさんいるためザコを倒して進むのが難しい。危いと思ったら、できるだけ速く抜けてしまおう。画面の右側の方でザコの横を通っても弾は撃たれないからだ。

この場所に限らず、ザコの出現位置を覚えておくのと、画面の右の方へ逃げるというのを忘れずに。

人工太陽を過ぎると、ザコとホーミングザコが出る。ここは装備がないと実に難しい場所だ。

ノーミスで来た場合は、ここに備えてフォースフィールドをつけておきたい。リップルレーザーでオプションが2つ以上あれば、撃って前のザコを一掃すれば問題ないだろう。

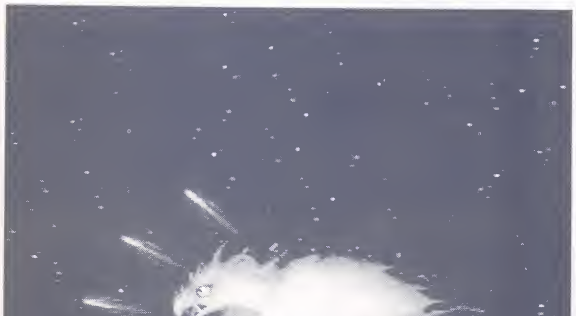
直前でやられてしまった場合は気合いで切り抜けよう。とにかくホーミングザコは先に片付けるように。

ボスにたどりついた所で、オプション1個にレーザーでも持っていれば2面が非常に楽になるだろう。最後でやられていた場合でも、2速＋カプセル4個分は最低取っておこう。

さて、ボスのフェニックスだが、2周めなので青いレーザー弾が速い。これはその場でよけるのではなく、フェニックスの下アゴの所に自機を置いておくようにしよう。フェニックスの青レーザーはいつも同じ方向にしか撃たないので、フェニックの体を見て位置を合わせておけば死角はいくらでもある。画面の左下に初めからいるというのも一つのパターンだ、しかし、2周めは撃ち返し弾を足元から出してくるので、このパターンはちょっと危険かも。

フェニックスの撃ち返し弾だが、倒した瞬間と爆発した後にそれぞれ撃ってくるので注意。特に、爆発した後に遅れて出してくる撃ち返し弾は足元から出てくる。倒した後は上の方へ逃げよう。

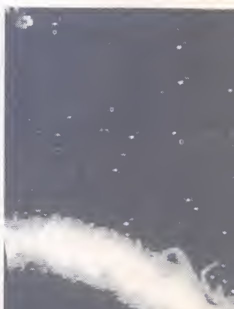
グラディ



フェニックスは撃ち返し弾に注意。



最後のザコはできるだけ撃って切り開こう。



龍の動きを見切らないと辛

2周め STAGE 2

この面は装備を立て直す面だ。前半は装備が弱くても充分抜けられるので、この面は必ずノーミスで行けるようにしよう。でないと、3面が実に辛くなる。

1面で装備が取れなかった時は、レーザー、オプションX1、ミサイル、オプションX2の順番で装備を上げていこう。

網の中に入ったら、問題はどのルートを通っていったら安全かということだが、怖いのは敵を出してくるハッチだ。まん中のハッチが一番壊しやすいので、まん中のちょっと上から行くのが多少やり易いだろう。

途中で、誘導して来るザコが出現するが、ここは出現する位置をあらかじめ覚えておかないと撃ち返し弾が怖い。このザコは2つで上下からクロスして来るので、前に出ておいて、自機を後に下げながら撃つようにしよう。

また、このザコを今のように撃つためには、早めにハッチを壊しておかければいけないので行動は迅速に。

網を抜けると、今度は触手と砲台のある場所に来る。装備が弱い場合は上に行ったほうがいいかもしれないが、オプションX2にレーザーがあれば下でもかまわない。

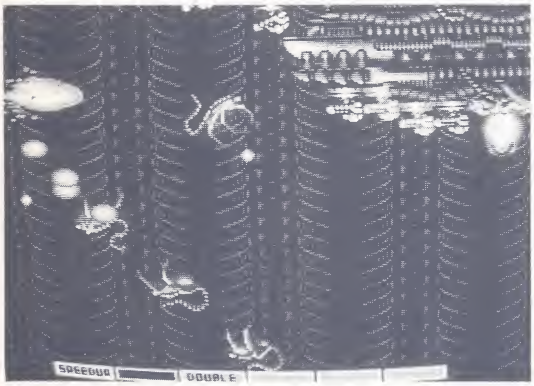
この触手は2周めということで撃ってもなかなかひっこまないので油断してはいけない。常に撃っているようにしよう。

特にレーザーの場合はなかなか引っこまないので、レバーを常に動かしてワインダーで撃つようにした方がいいかも。触手の場所を抜ける時は、あまり引きつけると前に出るタイミングを逸するので少し速めに前に出よう。

触手を抜けると、ハッチとエイリアンの卵があるが、どちらも敵を出してくる前に倒そう。ただし、上のスクロール外に隠れているハッチは逆に撃たない方が楽だろう。砲台、ハッチと言えども撃ち返し弾があるのでくれぐれも注意。

ここらへんで、最低でもオプションは2個つけていると思うが、オプションが2個だった場合は次は3個めのオプションを装備しよう。フォースフィールドをつけると、ボスがかえって恐いぞ。オプション3個でバリアなしの方がボスはやりやすい。

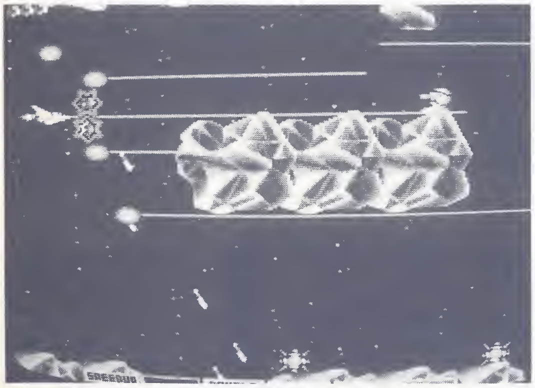
ボスは基本的には1周めと同じだが、小さな弾が速い。慎重にいこう。目玉を倒した時にも数発撃ち返し弾が来るのを忘れずに。



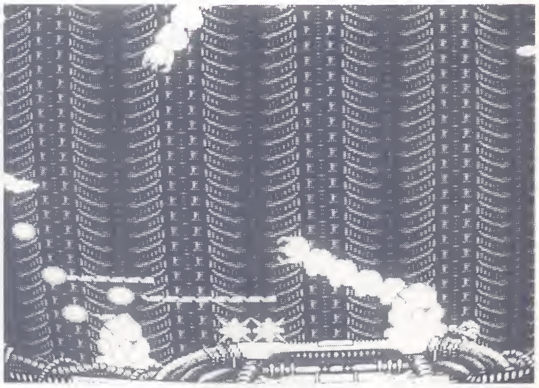
エイリアンは撃ち返し弾になるので出させない。



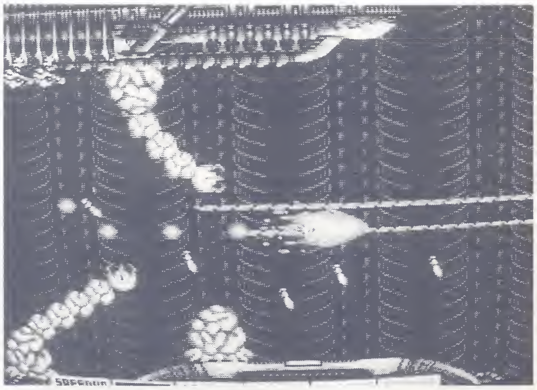
2周めは弾と岩のスピードが速くなっている。



結晶にはレーザーが強い。



レーザーだと触手があまりひっこまない。



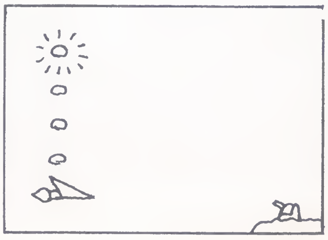
速めに触手を抜けないと追いつめられるぞ。

2周め STAGE 3

まず前衛だが、この前衛の攻撃はかなり辛いものがある。とにかく速めに撃つことを心がけよう。初めの一列編隊は上、下、下の順番で出てくる。

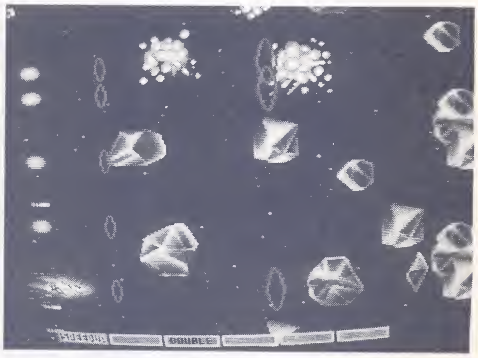
この前衛でカプセルをそろえて、オプション4個めを取るタイミングをきわめよう。オプションハンターが出てくるタイミングを合わせるのだ。そうしないと、結晶がたくさん出てくる所で出たりすると終わってしまう。

タイミングは人それぞれでパターンを作るしかないと思う。例としては、前衛が終わって氷のステージに入った時の初めの右下の砲台が見えた時に取るというのがある。このタイミングで取るとボスの直前で出て来ることが多い。

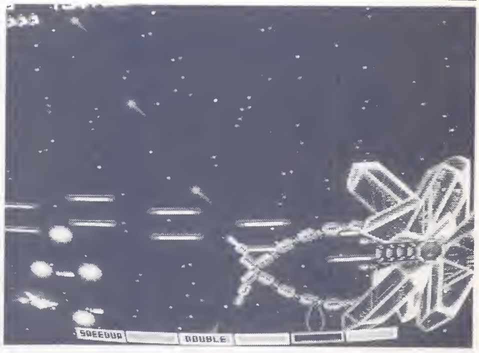


さあ、氷のステージに入ると氷のはじけ方が1周めと違う。はじけ方が速いし、1回に進む距離が長いので要注意。特に、フォースフィールドをつけているとさらにこの傾向が著しい。このことを覚えておこう。

この面も前半は1周め同様あまり問題ないと思われる。



結晶ラッシュの場所は前に出て連射しよう。（これはちょっとさがりすぎ）

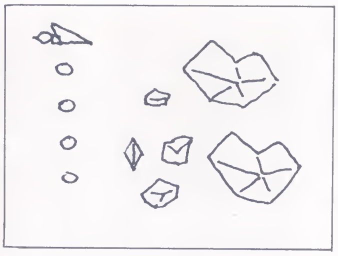


このボスも撃ち返し弾に注意。

しかし、中盤の破壊不可能結晶地帯は1周めに増して難しくなっている。とにかく結晶のパターンが毎回めちゃくちゃなのだ。

ここは結晶のぶつかるタイミングを先読みして結晶の動く方向を予測することが大切。勇気を持って速めに抜けていこう。追いこまれるな。

後半の結晶ラッシュは1周めよりかなり辛い。リップルレーザーだったら、画面の3分の1程度前に出て（まん中よりも後だよ）撃ちまくらないといけない。一番後に下がると押されてしまうぞ。これは単純なことだけど実に重要なことだ。



このとき、後に逃げて行く氷は無理に撃ってはいけない。とにかく前の氷を壊すことに全力を尽くそう。

ボスの直前のザコも当然撃ち返し弾があるので忘れないように。

ボスは、青い弾が少し速くなるだけでたいして変わらない。ただし、倒した後に撃ち返し弾になるので注意しよう。まん中の前にもぐりこむパターンは非常に危険だ。やめておこう。

油断するな！最難関突破にフル回転せよ。

STAGE 4 2周め

この面は1周めとは全く違う。地形自体も違うし、出て来る敵も違うのだ。だから、全く違う面と思ってほしい。

2周めで初めて出てくるだけあって、この面は非常に難しい。1周をクリアした人がぶつかる壁がこの面だ。

では具体的にどこが難しいかを総体的に述べてみよう。

まず、基本的に火山だらけで常に火山が噴きまくっているということが言える。とにかく、この火山弾対策がこの面の全てといっても過言ではない。

また、ザコが出てくるのが少ないのはいいのだが、その分カプセルが少ない。つまり、装備が固まらないのだ。特に、フォースフィールドの張り替えが1度しかできないので注意しよう。しかもカプセルが少ないので当然復活も困難。現段階（と言うより普通の人間は）ではやられたら立て直しは不可能だろう。とにかく絶対死なないの心構えが必要だ。

そういうわけで、この面ではノーミスパターンを作ることが絶対必要だ。そのためには、地形や噴火のタイミングを完璧に把握していることが要求される。

また、この面は火山弾の流れ弾が怖いのでフォースフィールドが絶大な威力を発揮する。上級プレイヤーがフォースフィールドを愛用するのはこの面のためということが大きいのだ。

さて、前置きはそのくらいにしておいて、さっそく具体的に説明にうつろう。

☆前衛

面の初めのザコの編隊の出かたからしてこの面は1周めと違う。ここの前衛は、クロスしながらくる編隊と1面で出現する一列編隊が同時に出現する。かなり数が多く、撃ち返し弾が来るので気合いを入れてよけないといけない。

ここは、ザコが上下に広がってたくさん飛んでくるため全部撃ち切るのが難しい。そのため、一列編隊だけ撃つパターンと、オプションを広げて強引に全部撃ってしまうパターンがある。

一列編隊だけ撃つパターンは特に、2速でオプション3つのようにオプションをタテに広げても敵を全部倒しにくい時に有効だ。このパターンの時のコツは、一列編隊を出た瞬間に撃ってしまうこと。

また、完全に撃てるなら、全部撃ってしまうのもかなり有望な手段だ。

一列編隊は初めに上から出現し、次は下、上と順番に飛んで来るので覚えておこう。どちらにしてもこの編隊の方を優先して倒そう。

前衛を終わって初めの火山にたどりついた所でフォースフィールドをつけて、さらにゲージをフォースフィールドの所に合わせることができているのが理想だ。

このとき、前衛で途中からフォースフィールドをつける場合があると思う。そのときはフォースフィールドをつけるといきなりランクが上がって、撃ち返し弾の量が増えるので注意しよう。

前衛にだいぶページを割いたが、ここでフォースフィールドをいかに削らないかが実はかなり重要な要素なのだ。

☆火山1

初めにいきなり火山が噴いていて恐怖感に襲われるかもしれない。実際、噴きまくっている火山は恐いが、正しい対策を知っていれば恐くないのだ。正しい対策とは、オプションのうまい使い方だ。まず、オプションを横に引いて、火口の高さに合わせておく。その次に、自機を後に下げ、さらに上の方に上げていく。その次に、自機を後に下げ、さらに上の方に上げていく。

これで、L字型にフォーメーションが組めたと思うが、この状態は火山弾から安全な状態と言っていい。そしてそのままある程度まで引きつけておいてさっと前に出よう。

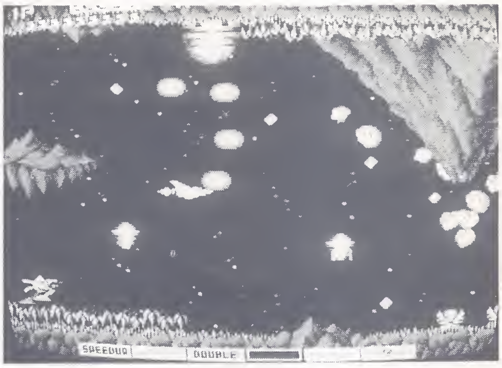
そうすれば、前に出て行く時もオプションが下の方をガードしているので比較的安全というわけだ。前に一直線に出る時の自機の高さは高ければ高いほどいい。しかし、あまり天井にはりつき過ぎるとフォースフィールドがなくなるということも忘れずに。

この抜け方はどこの火山にも通用するので、何回もやって自信をつけて体で覚えよう。頭で思った通りになかなかできないぞ。実際には撃ち返し弾も飛んで来る。

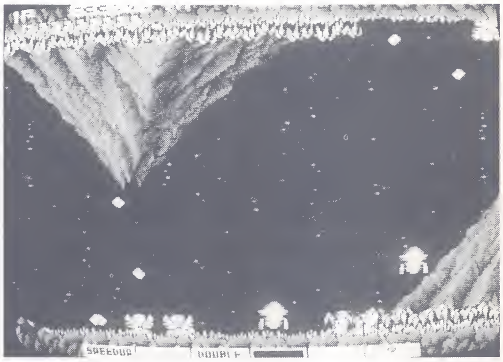
また、初めの火山は火山弾の撃ち休みを利用して前に出て行き、右上の火山弾の死角



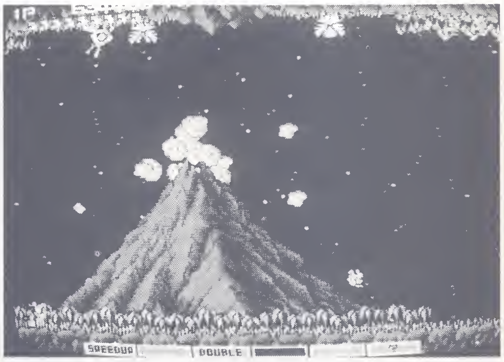
火山①。この面は地形をおぼえよう。



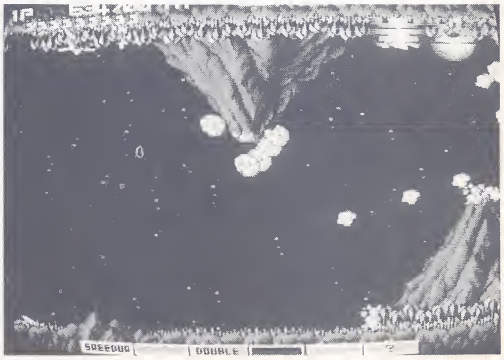
岩棚の下に隠れれば安心。



火山②。後まで粘れば噴火はやむ。



火山③。上の天井に砲台がある。



ハッチ地帯。この時火山が撃ち休んでいる。

を利用してもいい。しかし、死角といってもかなり微妙なので撃ち返し弾をよけたりするスペースはない。

初めの火山は火山の後に空中に岩棚があって、後から噴いてくる火山弾をカバーしてくれている。

☆火山2

さて、火山が終わったと思ったらまた火山だ。今度は1つめと違って下に噴いている。さて、どうしよう。悩んでしまうかもしれないが、ここはそれほど難しくない。後で粘っていると、火山弾が完全に撃ち止んでしまうからだ。撃ち止んだらゆっくり前に進んで行けばいい。

問題は火山より上下から来るダッカーと後から来る2つのジャンパーだ。火山弾を撃ちつつ撃ち返し弾をうまくかわそう。火山が見えてくる前にできるだけザコを始末しておこう。

ザコの中でもジャンパーをうまく撃てなかった場合だが、ここでは死の危険を犯してまでは撃ちに行く必要はない。なぜかと言えば、火山弾がたくさん出ているせいでキャラクターオーバーをおこしている。それでジャンパーがたくさん弾を撃てず、充分よけられるからだ。この火山ではザコの方に重点をおこう。

☆火山3

火山2を抜けたと思う間もなく再び上向きの火山だ。

この火山はひとつめの火山と性質はほぼ同じだ。しかし、すぐ上にチューリップ砲台がついている。天井に砲台が多く、抜けた後にも火山弾をとばして来るのが辛い。

基本的には抜け方は火山1と同じだ。しかし、特に注意しなければいけないのは、オプションをL字型に引いた時に上の砲台をレーザーで撃ってしまうことだ。もし、オプションの隊形が崩れたら、もう1回引き直そう。

2WAYミサイルの場合は、初めの上のチューリップ砲台は2WAYで撃った方が安全だよ。

今度は岩棚がないので、前に抜けた後でも気を抜かないように、後から来る火山弾に注意。

☆火山4、5、6（最難関ハッチ地帯）

火山3を抜けて地形が広がりを見せ、一息ついているといきなり最難関だ。この場所は覚えておいて心構えをしておかないと、たいていやられてしまうことだろう…。

ここは、火山が狭い地域に下、上、下の向きに3つ密集している。さらにやっかいなことに、下向きのいわゆる逆火山の間にハッチが2つ並んでいる。この混合攻撃をいかにかわすかが最大の問題だ。

この抜け方は武器の種類によってかなり違うので、それぞれのやり方を紹介していこう。

☆山消しパターン

このパターンはハッチを壊さないで行く唯一のパターンで、1番から4番までの全部の武器に通用する応用範囲の広いパターンだ。特に、3番の場合はこのパターンをマスターすることが必要だと思う。

さて、具体的なやり方だ。まず、逆さに噴いている火山の火山弾を撃ちながら、自機を火口の高さくらいに位置させておく。そして、そのまま後で粘る。



下の火山の噴火をどう防ぐかがポイント。

すると、ハッチから敵が出てくるが、ザコは無視して火口の高さの位置でひたすら粘る。うまく行けば、ザコが山の中で弾を撃つ判定になっているので弾があまり飛んでこない。ザコは左上へ抜けていく。

この時、オプションは初めの逆さ火山の火口の高さに水平に並べて火口にふたをしておくこと。

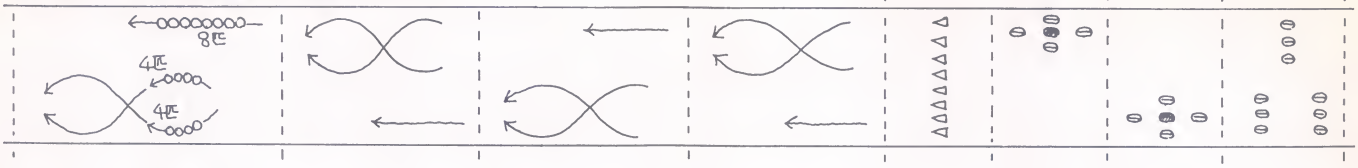
また、山消しと言えども、左上を抜けていくザコに弾を撃たれることがある。この時はあまり下に下がらずにかわすこと。ここで弱気になって下に逃げてしまうと2個めのハッチから来る敵が下に降りて来てしまい、辛くなってしまう。

さあ、前に出て行くタイミングだが、これは2つめのハッチから出てくるザコを見ながら判断する。

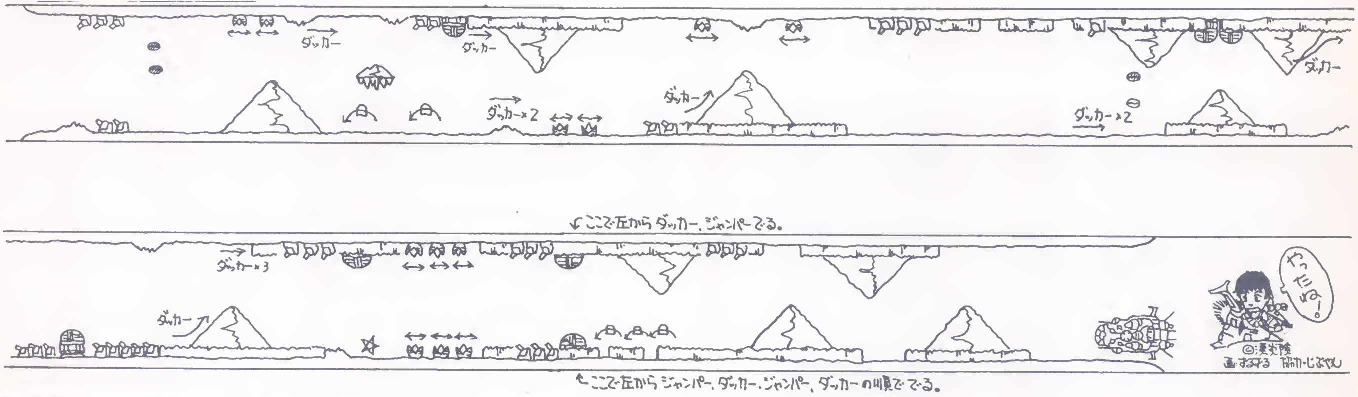
だんだん追いこまれてきたら、まず上向きの2番めの火山（火山5）の前まで出て行く。この時、2番めのハッチから出てきたザコは正面から撃つこと。これは撃ち返し弾になるがしかたがない。そうして2番めの火口の噴石を撃ちつつ、ザコを撃ち終わったら、さっと前に出て行く。

前に出て行く時は止まらず

図Ⓐ　4面の前衛の出現パターン

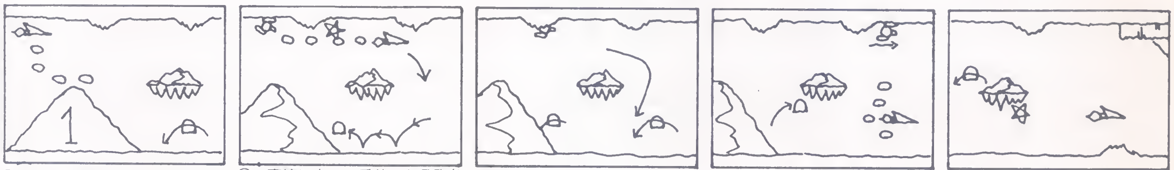


図Ⓑ　4面の全面マップ



火山1、2、3対策 2WAY用パターン

③〜⑱



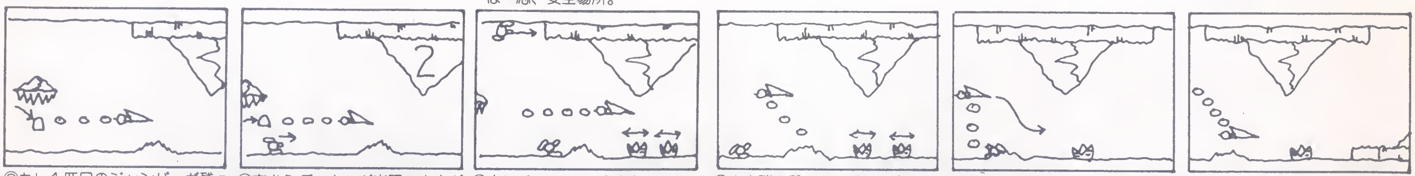
③これがし字型フォーメーション。こんな感じで粘る。

④一直線に右へ。手前にある砲台、ハッチの打ち返し弾に注意。☆は一応、安全場所。

⑤早めに下へまわり込み、2匹目のジャンパーを撃つ。

⑥ジャンパーの撃ち返し弾をよける。

⑦小山の下にあるチューリップ×2を早めにうっておく。



⑧もし1匹目のジャンパーが残っていたら、左へオプションを伸ばしてミサイルで撃とう。

⑨左からダッカーが出現。火山が噴き出す。

⑩右にチューリップが残っていてはダメ。

⑪火山弾を撃っていましょう。

⑫2匹目のダッカーをミサイルで撃つ。

⑬火山弾が噴き止む。草に隠れている砲台×2を撃つ。



⑭天井にひっついているチューリップを早めに片付けておく。

⑮左から来たダッカーを撃つ。そのうえ、火山3にフタをしておく。

⑯天井にいるチューリップを撃つ。火山1と同様にし字型フォーメーションを組む。☆印は一応安全場所。

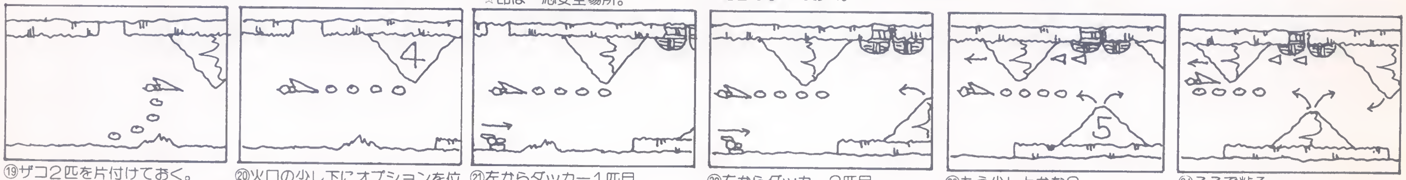
⑰画面左端でこの位まで粘ってから、一直線に右へ。天井に居る砲台も撃っておく。

⑱右端の辺りは安全地帯。上に砲台1つあり。

★最難関ハッチ地帯

山消しパターン（オールラウンド）

⑲〜㉝



⑲ザコ2匹を片付けておく。

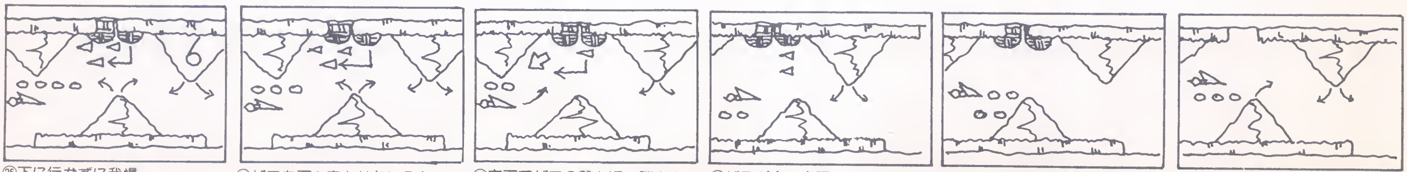
⑳火口の少し下にオプションを位置づけておく。

㉑左からダッカー1匹目。

㉒左からダッカー2匹目。

㉓もう少し上かな?

㉔ここで粘る。



㉕下に行かずに我慢。

㉖ザコを下へ来させないこと。

㉗左下でザコの撃ち返し弾をよける。

㉘ザコが全て出現してしまう。

㉙火山5にフタをする。

㉚火山6の噴きが弱くなった瞬間に…（目安です）

に一気に行くこと。また、噴火口よりも少し上を通り抜けないと火山弾の直撃を受ける。一発くらいの火山弾はフォースフィールドでなんとかしよう。

また、火山を通り抜けた後は3番めの火山（火山6）が下に噴いているので、ここは自機を右下に位置させ、上をオプションでカバーさせるようにしよう。こうすれば火山弾に当たりにくい。

☆ハッチ壊しパターン

このパターンは主に2WAYミサイルのある4番に使われるパターンだ。また、1番、3番でダブルでこの面をプレイする時も同じになる。

山消しパターンと基本的に違う所は、ハッチを壊してそのまま前に逃げこんでしまうことだ。うまく決まれば2周めでは山消しパターンより確実だ。

このパターンの場合、前に速めに出て行くタイミングが大切だ。まず、1個めのハッチが見えたら、すぐ前に出て行ってハッチをミサイルで壊す。

このとき、手前の逆さ火山（火山4）は、ちょうど火山弾の撃ち休みになっているので心配の必要はない。

ハッチにミサイルを当てて確実に破壊したら今度は円を描くように動いてまん中の火山（火山5）の噴火口を撃つ。そうしたらすぐまた自機を上に持っていく。こうすることによって、オプションを下に引いてまん中の火山からの火山弾から身を守るわけだ。

ハッチ壊しパターンではこのオプションの配置が一番問題で、無防備に火山の上にいこやられてしまうことが多い。ここがポイント。

そうして少し粘ったら（といっても数秒くらいの間）一気に画面の一番右下に逃げこもう。

以上でハッチ壊しパターンは完了だが、ハッチ壊しの変型パターンについても触れておこう。

変型パターンはハッチを壊すまでは同じだが、ハッチを壊してから強引に後に戻ってしまうのが特徴だ。後はハッチを壊した山消しパターンと思えばいい。後で粘ってから一気に前へ抜けていくわけだ。

他に、1番と2番の武器の場合、3速にして、レーザーワインダーで山かげに隠れたハッチを壊してしまうパターンもある。これもハッチ壊しの変型パターンと思っていい。

☆火山7

ハッチ地帯を過ぎれば多少安心していいが、まだまだ難しい所もある。ここもその1つだ。上に噴いている今までと同じような火山だが、ザコが難しい。

ここは、後からダッカーが3匹天井をはってくるのが陰険だ。しかも、右上にハッチが見えるのでこれも壊しておかなければいけない。

まず、ハッチを壊したらオプションを上に引いて自分は下に戻り、ダッカーをオプションで倒すのがまず1つの方法。撃ち返し弾がどうしてもイヤな人は、ダッカーを撃たないようにして火口の高さで左右に動いていてもいい。ダッカーは狙いが定められず撃てないだろう。

また、発想を転換してハッチを壊したら一気に前に逃げてしまい、後から来る火山弾をよけてもいい。一応、火山弾が来にくい場所はある。

火山を前に出て行く時のフォーメーションはできるだけ基本通りにしよう。

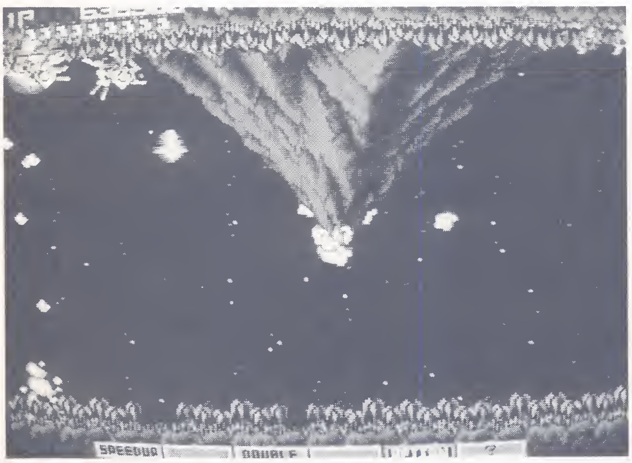


火山⑦。後からくるダッカーに注意。

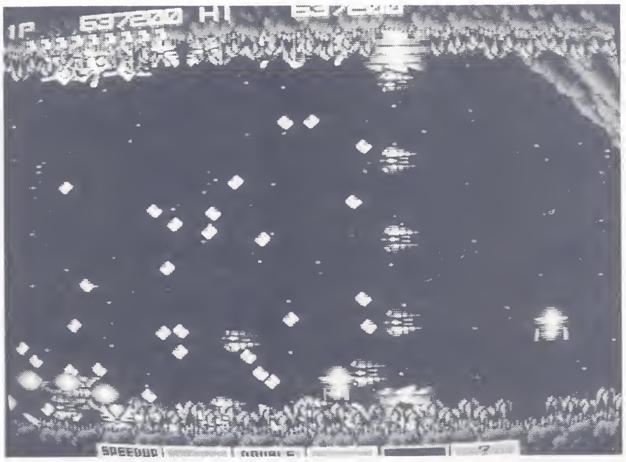
☆火山8

まず、この火山の前上下にハッチ、砲台がある。森に隠れていて見えにくいが、これは確実に倒しておこう。

さあ、下に噴いている火山だが、こいつはギリギリまで粘ると少し撃ち休みがある。



火山⑧。ここも後から来るザコが強い。



ハッチX2。ここで死ぬと復活は不可能に近い。

そこまで粘りたいのだが、ダッカー、ジャンパーが上下から来る。これが問題だ。

2WAYミサイルなら、オプションを横に引いて後にオプションを引いておいてミサイルで倒すのが有効だ。

それ以外の武器の場合は、一気に前に逃げこんでしまうのも手だ。

いずれにしても、ここも火山を横切る時にちゃんとフォーメーションを組んで一気にいかないと火山弾をモロにくらうぞ。

☆火山9、10、11

これで、長く思えた逆さ火山面も最後だ。これらの火山は、初めは噴いていないので、一気に前に抜けていけばいいだけ。

抜けた後に噴いてくる火山弾には、オプションを水平にひくか自分の回りを囲むようにしてまん中一番前くらいにいれば火山弾はこない。右下に行ってしまうと安全そうで逆に危険だ。このことだけは覚えておこう。

☆ボス 空母デス

このボスは、後に火山があるだけにかわしにくいようになっている。特に、波動砲を撃つようになってからが恐い。

でも、このボスの動きは毎回決まっているから、よく見ていればどうということはないのだ。

動く回数は3、4、3、4、2、4、2、3…と続く。この先は自分で調べてみよう。毎周このフェイントの回数は同じだ。

さあ、ここ、2−4さえ抜ければ2−8までは突っ走るぞ。がんばろう。

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
ゲームスト編集部 行

(ふりがな)お名前	年齢 ( ) 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
ゲームスト編集部

「キャラクターを探せ! パズル」係

(ふりがな)お名前	年齢 ( ) 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他	

キリトリ線

グ	ラ	デ	ィ	レ	ル	ト	ウ	レ	シ	イ	ア	パ	ア	ゴ	ー	フ	ァ	パ
ン	カ	ヲ	ウ	ド	ン	ド	ン	ハ	ン	タ	オ	ク	コ	ド	ッ	テ	ー	ク
ケ	ン	ヤ	ス	ツ	ウ	オ	カ	ン	ン	ー	デ	ス	ソ	ー	ウ	ナ	エ	ネ
ン	ナ	コ	ノ	ペ	ー	プ	シ	ョ	ジ	ニ	タ	モ	イ	バ	ス	ル	イ	イ
ホ	イ	ト	イ	ア	コ	ト	テ	ム	レ	ロ	ル	ー	デ	カ	ミ	ー	タ	ー
ッ	ア	ッ	フ	ン	タ	ラ	カ	モ	ー	シ	ガ	ウ	レ	ア	ナ	イ	イ	ネ
ピ	モ	ム	ォ	ゴ	ズ	ン	カ	シ	ゴ	ブ	ラ	ク	ル	コ	カ	ソ	ギ	ン
ン	チ	プ	ン	ラ	ン	フ	ァ	カ	イ	ク	リ	ス	タ	ョ	チ	イ	ハ	ニ
グ	タ	ゴ	ク	ド	ー	ア	イ	モ	ア	ロ	ウ	サ	マ	ウ	ジ	コ	ジ	ン
モ	ア	イ	ビ	ッ	グ	バ	リ	グ	マ	モ	ン	タ	ル	ゾ	ン	カ	ャ	シ
ヨ	ー	ク	マ	ア	コ	ク	ビ	ッ	ガ	ケ	ン	エ	モ	ン	カ	ン	ベ	ラ
シ	ツ	ウ	ビ	ッ	グ	ア	イ	ョ	イ	ラ	ウ	ザ	コ	ネ	ラ	ク	ウ	ボ
イ	タ	イ	セ	ワ	ル	マ	チ	ズ	カ	イ	カ	イ	ヒ	デ	ク	リ	ソ	ー
ス	ピ	メ	ヒ	ヤ	タ	ヒ	ン	ジ	ャ	ミ	ト	ク	ボ	ハ	ダ	ク	ム	マ
ト	ル	ダ	イ	ミ	ョ	ウ	ベ	コ	レ	ン	オ	オ	ガ	ヨ	メ	ン	コ	ン

ご感想・ご希望

キリトリ線

◆GAMEST 7月号プレゼント◆

◆76ページのゲーメスト7月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する商品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：RPGについてお聞きします。

1 ゲームセンターでRPG(ロールプレイングゲーム)をやりますか？
①やる　②やらない　③たまにやる

2 やらないと答えた人はなぜか理由を書いて下さい。

3 家庭でコンピュータRPGをやりますか？
①やる　②やらない　③たまにやる

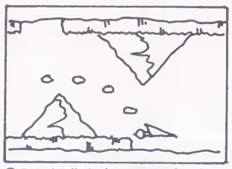
4 あなたは、コンピュータRPGが好きですか？
①好き　②嫌い

5 好きと答えた人は，コンピュータRPGのどこに魅力を感じますか？
1番魅力を感じるものを1つを○でかこんで下さい。
○架空世界の設定　○シナリオ・ストーリー　○キャラを育てる
○戦闘　○アイテム探し　○グラフィック　○サウンド
○その他(　　　　　　　　　　)

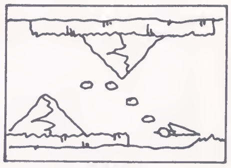
6 きらい，と答えた人は，現在のコンピュータRPGのどこに不満がありますか？　自由に意見を書いて下さい。



㉛火山5の少し上を通って、右下へ。

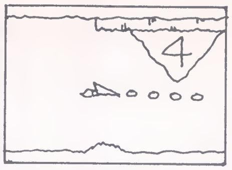


㉜こんな感じ（いっきに右下）

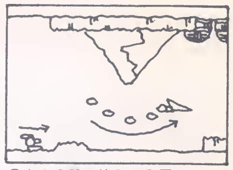


㉝おしりがまた寒い

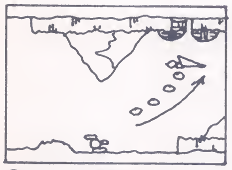
★最難関ハッチ地帯
ハッチ壊しパターン（2WAY用）
㉞～㊹



㉞火山4にフタをしておく。



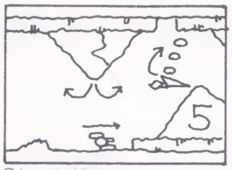
㉟火山の撃ち休みを利用して、右上へ行く（左側のハッチが1つ分見えた瞬間）。



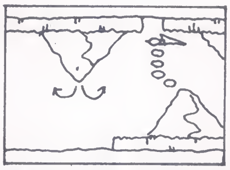
㊱ミサイルを撃ちながら…。



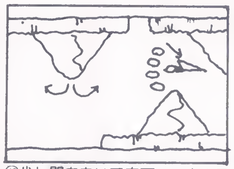
㊲オプションを反時計回りにまわして、ミサイルがハッチに当たりやすくする。



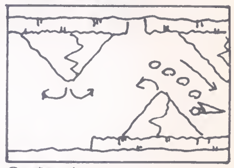
㊳ハッチが壊れる。



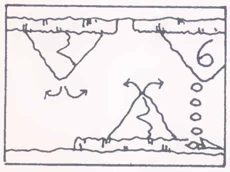
㊴上に少し行って、火山5の火山弾を封じる。



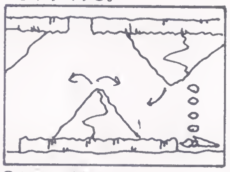
㊵少し間をおいて右下へ。火山5の火山弾は火口の少し上にあるオプションの弾に任せる。



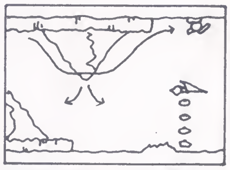
㊶一気に右下へ。



㊷火山6の火山弾に対しては、ここにいれば安全！



㊸おしりが寒いかも？

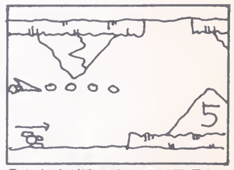


㊹手前の砲台、ハッチは撃ち返し弾を考えて、ミサイルで撃ちましょう（2WAY時のみ）

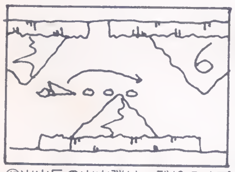
★最難関ハッチ地帯
ハッチ壊し変形パターン（2WAY用）
㊺～㊽



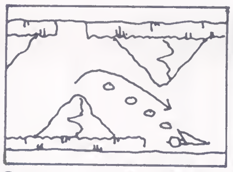
㊺ハッチを壊して戻るパターン。もし、ハッチが壊れなかったら、山消しパターンに変更しよう。



㊻火山4が噴き止むまでフタをしておく。

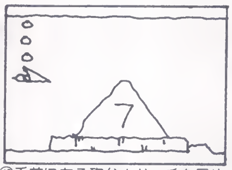


㊼火山5の火山弾は、残りのオプションのたまに任せる。実は、火山5と6は噴き休むよ。

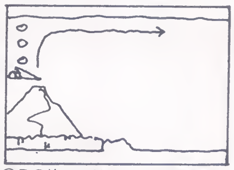


㊽あとは、ハッチ壊しと同様。

★火山7対策
2周目のみお勧めパターン
㊾、㊿



㊾手前にある砲台＋ハッチを早めに撃っておく。ダッカーは左上から出た瞬間にオプションの弾で撃ってしまう。



㊿この位まで粘り、火山の噴き止みを待ってから、右へ。

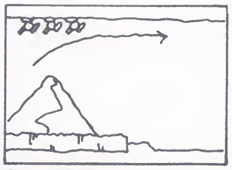
★火山7対策
ダッカーを残すパターン
51～54



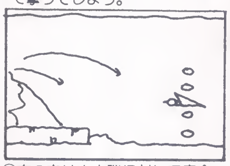
51 1匹目のダッカーに弾をうたれたら、少し右に出る。



52 2匹目のダッカーの弾も1匹目と同様にやる。



53 この位まで粘り、火山のうち休みを利用して右へ。

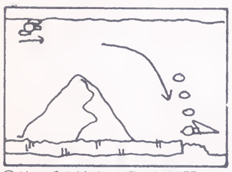


54 右の方は火山弾に対して安全。2WAYならば、ダッカーは死んでいるでしょう。

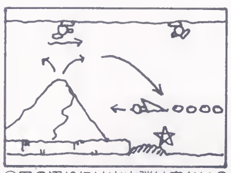
★火山7対策
早めに右へ出るパターン
55～59



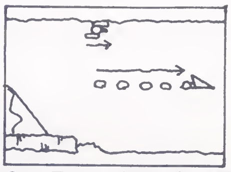
55 火山7にフタをしつつ、天井にいる砲台＋ハッチを撃つ。撃ち返し弾に注意。



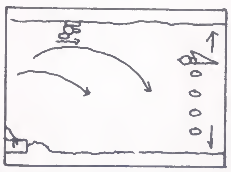
56 ハッチを速攻で壊した瞬間に火山7は撃ち休むので、そのスキに右へ出る。



57 図の辺りには火山弾は来ないので、スクロールに合わせながら、左へ。☆は安全場所。

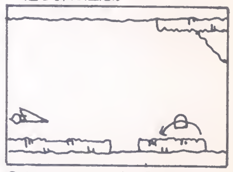


58 火山7は火口が画面に消える瞬間にまた撃ち休むので、そのスキに右へ。

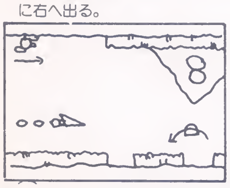


59 天井にいるザコは2WAYならばミサイルで、それ以外ならば左から火山弾が来なくなってからレーザーで。

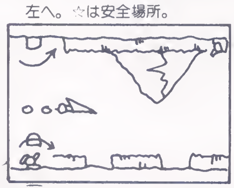
火山8～11対策
2WAY用パターン
60～69



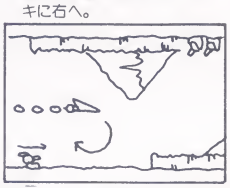
60 右からジャンパー2匹目。



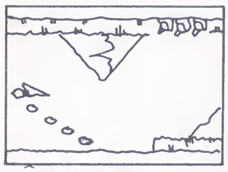
61 ジャンパー3匹目。左上からダッカー。ミサイル使用。



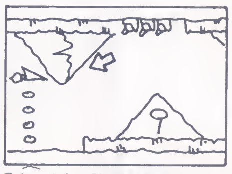
62 左上からジャンパー。左下からジャンパー＋ダッカー。



63 左下から、またジャンパー＋ダッカー。撃ち返し弾を回り込んでよける。



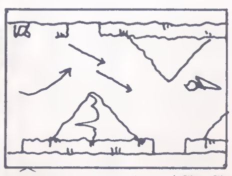
64 火山弾撃ちに専念。



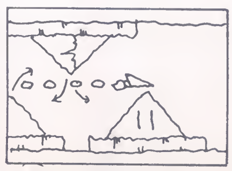
65 上の砲台の弾を誘導する。



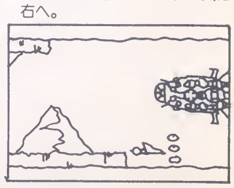
66 この位まで粘ってから、一気に右へ。



67 この辺りにいれば、火山弾、弾に対して、安全。



68 噴火する火山にはフタをしよう（単なる点稼ぎ）。



69 あとはデスマークIIを倒すだけ。でも仲々手ごわいぞ。

奥の深さはマリアナ海溝並みじゃ!!

マン

待ったぞ、ベラボーマン。ついに街のゲーセンに、そのキッカイな姿を現わした爆田博士。君は爆田博士のヒゲを見たか。今回は8面までを初心者向けに攻略。さらに9面から16面までは大紹介。いたれりつくせりじゃ。
やらなきゃ損ソン。目指せ、鬼の全面クリア？

前回のおさらい

先月号(6月・P5～7)を読んでいない人もいると思うので、おさらいをしましょう。

●基本操作

操作は8方向レバーに2ボタン。レバー操作では「しゃがみ」・「ほふく前進」・「歩き」・「ダッシュ」ができる。

ボタンは強くたたくのと弱くたたくのとでは、ジャンプでは高さ、攻撃では距離の長さが変わる（攻撃での破壊力は変わらない）。

レバーを上に入れて攻撃ボタンを押せばキック、まん中ならパンチ、下なら頭突きと攻撃が変わる。また、ジャンプ中に攻撃ボタンを押しても攻撃でき、大ジャンプならキック、小ジャンプならパンチとレバーに関係なく攻撃が変わる。

海底面では普通のシューティングと同じで8方向レバーで自機を操作し、攻撃ボタンで前方に、ジャンプボタンで斜め下に弾を発射する。

自機はバイタリティ制で、なくなるともちろんゲームオーバー。

●アイテムの補足

前号で紹介したアイテムを補足します。

☆貫通拳…面クリアまで効果がある。

☆波動弾…一定回数を使い切れば効果はなくなる。

☆新幹線…最終ボスの所まで運ばれる。ボスがいなければ面クリア。

☆すし…前回紹介時にはなかったアイテム。エネルギーがほとんど回復される。

アイテムはすべて500点。

やればできる！ おもしろい!! ステージ別攻略(1～8面)

今回攻略した面、及び紹介した面は発売前に取材したもので、発売バージョンと多少変更があるかもしれません。あしからず。

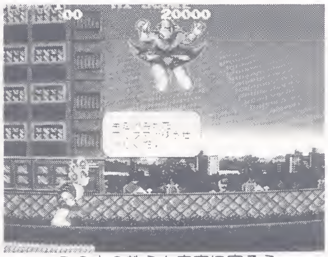
1面 町内

この面は練習ステージ。アルファ遊星人の教えを忠実に守れば絶対に死ぬわけが無い。

ここはダメージをくらわないように心がけよう。

また、まったくの初心者はこの面の最後（大ジャンプでないと越えられない土管の山）で操作を練習しよう。

もし、永パ防止キャラが出てきても、土管の山から飛び降りれば面クリアなので大丈夫。



この人の教えを忠実に守ろう。

2面 町内

最初に、小型のザコが上・中・下段と分かれて前進してくるので、まずはキック・パンチ・頭突きをうまく使い分けよう。敵を逃がしたからと言って深追いは禁物。

また、マップを充分に覚えていない時にダッシュは厳禁。いきなり現われた敵にダメージをくらうのはもったいないからね。

電話ボックスの上にいる敵は2発で倒せる。ここは一発、陰険にキックをくらわせてあげよう。

次のモケラは耐久力が3発。頭を飛ばしてくるけど、ここの場所なら深追いしなければくらわない。ここは下で待ちかまえてキックのあと頭突きでOK。

次は屋根の上での戦い。いろんな場所になぜか土管があり、決まった場所で敵が出たり入ったりしているので、これは出てくる場所を覚えて確実に倒すしかない。

この敵は、顔を出したら弾を出してまた引っ込む。この面だけでなくどの面でも出てくる場所を覚えてしまおう。なお、この敵はキックでほとんど倒せる。

次の鉄球（2カ所）は、1つ目は手前の高台から飛びこし、2つ目（鉄球が2個）は大ジャンプ。もしくは1個目の波を見切って下にもぐりこみ、ほふく前進で2個目を抜けよう。

次のウンババは、最初に弾を吐かせて（下から1番目と2番目）、そのあと下から2番目にパンチを入れる。その後、画面の横にはね返って再びベラボーマンに突っ込んでくる。

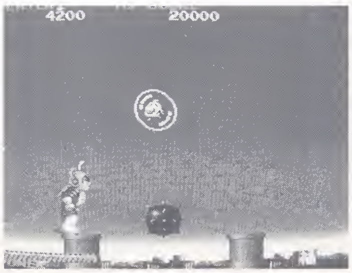
この時にしゃがめばかわせる。そうして一番下だけを残す。

一番下はまず頭突きで倒す。先まどと同じ様に戻ってくるので今度はジャンプでかわす。この時にしゃがんでいるとジャンプできない（重要）ので1回レバーをニュートラルに戻してからジャンプしよう。

残るはブラックベラボーマンのみ。これは別の項を参照。



ブラックベラボーマン。それにしてもこいつの正体は…？



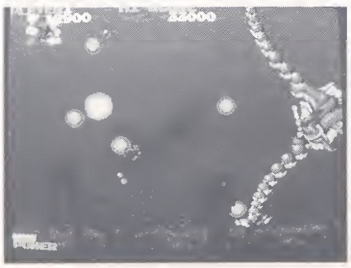
鉄球。大ジャンプで飛び越そう。

3面 海底

海底面はいわゆる横スクロールシューティング。しかし連射しにくいのでコスってもムダ。あと、他のゲームと違って敵の出す弾を撃って消せるということ。これは大きい。特にボスと対戦する時には絶対必要。なお、画面の半分しか前に出れないので注意。



エイネーターにエネルギーを吸われている。レバーをガチャガチャやってふりほどくか退治しよう。



ツイン=スキュレーン。1つ首をもいでしまえば…。一応、三日月よけが通用する。

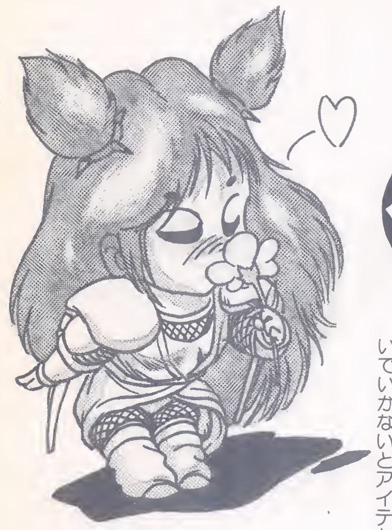


本体のみに。勝った。

面白いからオモシロイ!

超絶倫人ベラボー

やまかわ悠理



海底面での攻略は弾の出す敵を最優先で倒す。それと、上から降ってくるイカタルと下から出てくる敵と、エネルギーを吸い取りにくるエネイーター(耐久力3発)には要注意。

ボスはツイン=スキュレーン。首1本につき5発、本体に1発の耐久力を持っている。まずは片方の首を倒そう。弾を確実に撃たないと撃ち負けるぞ。

ボスを倒せば、おにぎり1個が待っている。

4面 忍者屋敷

場面は一転して忍者屋敷に。最初の敵は、ジャンプする前に、できたら倒す。ジャンプをされたら 着地した時を狙う。こいつの耐久力は2発だ。ジャンプの着地点を見切りまちがえないように注意。

次の敵は、やはり着地した時に狙うのが一番。この時に鉄球に要注意。この鉄球は、敵を2匹倒してから一旦戻って、木の上からか、その下から大ジャンプで飛び越そう。

そして、屋敷に入るんだけど、2階に貫通拳とおにぎりとスカがあります。ここは忍蛇に注意して階段から上がろう。特に、おにぎりは急いでいでいかないとアイテムが消えてしまうので注意。

この後は2階でOK。1階は竹ヤリが多いのでやはり2階を通ろう。

アイテムを取った後は、忍蛇1匹に虚無僧君(耐久力2発)が来る。ゆっくりいけば大丈夫。

そして下り階段があるが、ここで妖岩道人がはねてくるので忘れずに。

階段を降りてきた所で止まっていると、1階の敵が来るので先に進むなり倒すなりしよう。

その先に進むと、地下へ降りる階段があそ。こうもりが寄ってくるので、ここは階段を1段降りてから戻ろう。そして1階でこうもりを退治しよう。

次の鉄球地帯もあわてずに前進しよう。1個目の鉄球をジャンプした後ボヤボヤしてると下に敵が来るので、すかさず伏せて頭突きをしよう。その後の鉄球は大ジャンプで飛び越そう。

次に、階段を上がると敵が待ちかまえているので慎重に。

さらに、先に進めば「ベンジャミン 大久保彦佐衛門」が2人待っている。こいつは別の項を参照。



地蔵の上に乗るとメッセージが…。(見えるかな)

5面 町内

この面の始めは2面とほぼ同じ。

そして電話ボックスが見えた頃に敵がくる。こいつは上の方にいればキックで倒し、弾が飛んでくるようだったらしゃがんで弾を狙ってかわそう。この敵は、一番下まで来たら逃げていく。

この攻撃は、郵便ポストのある散髪屋まで続く。

この次は、爆弾を落とす敵。風船を倒して地上に落ちてからもう一度攻撃しないと倒せない。なるべく、爆弾をバラまかれないうちに倒そう。

横になった土管を進むと、モケラが2匹待ちかまえている。こいつは、速攻で土管を降りて素早くしゃがむか、土管の上で頭を飛ばしてくるのを待ち、頭を倒してから土管を降りよう。それから退治しよう。残すとつらいぞ。

これを過ぎると、すかさず敵が襲いかかってくる。この場所は覚えること(どこでもそうだけど…)。この敵も着地点を狙って頭突きしよう。

その後のドラム缶の場所は下をザコが通っているので必ず処理してから飛び越そう。

次の工事現場は、最初に風船を壊してからロボットを壊そう。

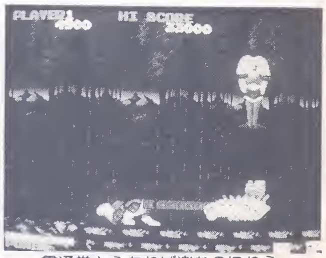
その次に、赤十字の旗が見えたら、その先にマグネイザーNP1(耐久力・2発)がいる。こいつの光線にふれると吸い寄せられてしまう。ここは一旦下に降りて、磁力光線の音を聞いて、光線を出してない時にジャンプキックで倒そう。倒した後は、要石に乗って飛び越そう。

その次の敵は赤い方を狙おう。青い方に攻撃すると固い(4発)ので注意。赤い方なら2発で倒せる。こいつは先手必勝。

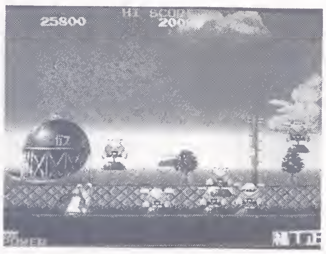
次のマグネイザー2匹は陰険キックで問題なし。

その次のアタックボンバーV9(耐久力・5発)は、先に地上を走っているザコを倒してから始末しよう。ただし、こいつは4発くらうと突進してくるので注意。

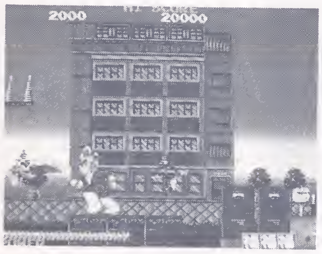
この後は、ブラックベラボーマンを倒して、この面はおしまい。



貫通拳さえあれば楽なのにねえ。



10トン持ち上げんなよ!! しかしダメージをくらってもベラボーマンは死なない。タフ!!



赤い方を狙え。遅れると電撃が待っている。

6面 町内

ここも始まってすぐは2面と同じ。ダメージをくらわないようにしよう。

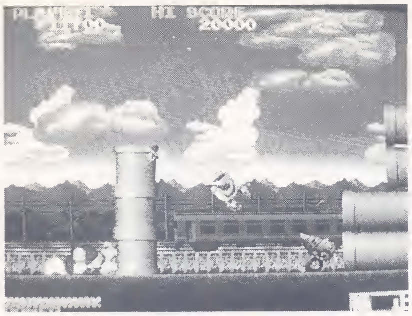
次に土管が見えてくる。土管には敵が隠れていて、その後方にモケラがいる場所がある。ここは、土管の敵を先にキックで倒してから画面の右を見て、モケラが頭を飛ばすのを確認したら、ジャンプして土管を飛び越せばOK。

次に、土管の上で風船と対決することになるけど、その時に下からザコタンクが土管の上に上ってくるので要注意。また、土管の横に風船を落とすと倒しにくいので注意。

そして、土管の敵を倒したあとの敵とモケラの混合攻撃は、先にモケラの頭を頭突きで倒してからキックを出せるならキックで敵を倒し、その後にモケラを始末しよう。キ



いじめすぎるとあとが怖いよ。



頭突きのみで倒そう。この後、土管に乗って雲の上にジャンプだ。



空飛ぶバケツ!? 別に意味はない。

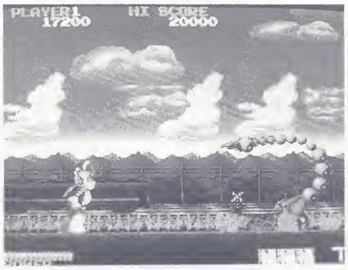
ツクが出せなかったら、敵の出す弾に注意して頭突きで倒そう。

その後、3つ重なった土管を利用して雲に乗ることができる。上に行けば敵もこないし、アイテムがいっぱいあるので上に行かない手はない。そのためにも、雲の上のマップを覚えよう。

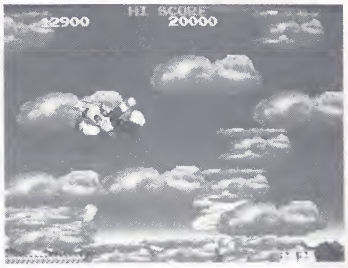
すると、トリガーの所まで来る。その前に、アタックボンバーV9がいるのでここは、一旦さがって倒そう。

その後のトリガーは、首がとどかない程度の間合いでキックを顔面にくらわせてあげよう。他の場所に攻撃してもダメージはくらわないので注意。弾を吐かれたら、きちんと処理をしよう。

この後はブラックベラボーマンが待っている。今までと何ら変わりが無いので特に無し。



口先だけのトリガー。倒し方は本文を。



ほれ、この通り。

7面 海底

3面の海底面に比べると障害物が点々としているのが、この面。

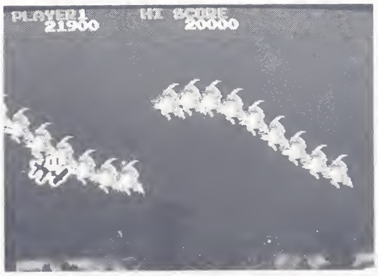
2面で注意する敵キャラに加えて、地面を歩いてきながら弾を出すマイマイ男、障害物の上にいて弾を吐くイソギン、すり寄って来ながら弾を吐くタイとカメ、狭い所で上下に移動しているワイバン。

特に、この面で弾を吐く敵は、しつこく追いかけてきて弾を吐き続けるので絶対に始末しておくこと。また、タイとカメは耐久力が3発なのでしつこいほどに撃つこと。

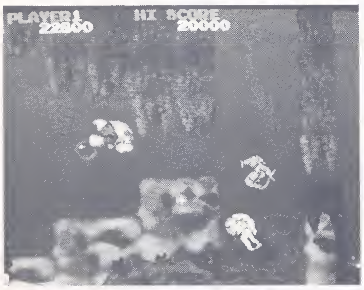
また、中盤から障害物となる壁が、まるでダライアスのYゾーン並に狭い。別に障害物自体に触れても平気だが、スクロールによって押しつぶされるとすごい勢いでエネルギーが減るので、常に前の方に出るよう心がけよう。

ボスは、アトランティス大王「シルヴィアンI世」と、その子分アトランティス人。子分の耐久力は5発。上なら上、下なら下で一方を狙って弾がきたら反対側へ逃げて、今度は逃げた方を狙って、弾が来たら再び逃げてのくり返し(三日月よけ)。妙な所に飛んだ弾に(基本的には自機を狙ってくる)注意すれば楽勝。

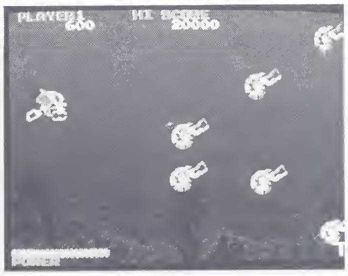
子分を全て倒せばボスだけなのだが、ボスは捨てゼリフを吐いて、エネイーターを出して逃げてしまう。忘れないように。



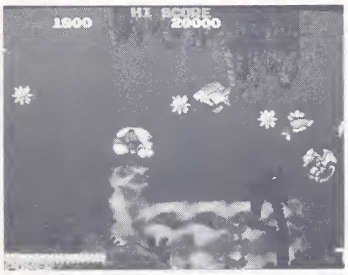
こいつは早めに倒さないと…。先の方から倒せば全滅してくれる。



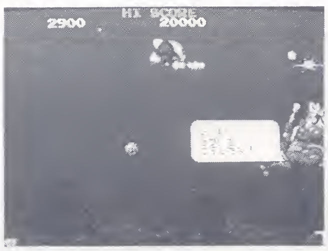
弾を出すマイマイ男とワイバン。いやな場所。



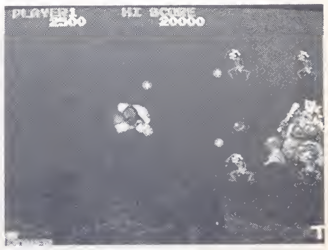
弾を出さないマイマイ男。足の動かし方がいい。



タイ・カメ・ワイバン。難所!!



この後、エネイーターを残して去っていく。



アトランティス大王。ひたすら三日月よけ!!

8面 忍者屋敷

この面が始まると、いきなり階段が見えるのだが、急いで登ろうとすると傘爆弾が降ってくる。ここは、階段の近くまで来てから1回戻ってやりすごそう。

やりすごした後、妖岩道人がはねてくるので倒そう。

その後、階段を登ると虚無僧君が待っている。階段を完全に登り切らずにパンチカキックで始末しよう。

次の勧進鳥とカラクリ君は、先にカラクリ君を頭突きで退治して、勧進鳥がベラボーマンの上を通過したらジャンプキックをくらわしてあげよう。

次の鉄球はジャンプで飛び越せるのだが、着地したあとすぐにカラクリ君と虚無僧君が待っているので注意。

その後、カラクリ君が2人きた後に、中ボス「ピストル大名」が待っている。こいつは、上下に移動して弾を吐いているだけ。一番下で弾を頭突きで壊す以外は伏せて弾をかわすかキックで攻撃しよう。それと同時に、大名の方からわいてくるこうもりにも注意しなくてはいけない。

「改心しようと思ったのに」と言った後に、弾を1発出して去っていくので、それまではだまされないように。

ピストル大名を倒した後は階段を降りるまで何も無い。木が見えたら、敵がはねてくる。こいつは問題ないでしょう。むしろ注意しなくてはいけないのが忍蛇。突っ込みが速いので場所を覚えよう。

忍蛇を過ぎたら、義経モドキの敵が待っている。こいつは画面上をめちゃくちゃに飛びまわる。ただの変態。比較的画面の右側と左側が死角なので、ここで待ち受けよう。

敵の突っ込んでくる角度によってキック・パンチ・頭突きと技を変えて攻撃しよう。動かなくなったら連打しよう。ここで手を抜くと、再び飛びまわるので手かげんは無用だ。

こいつを倒した後は、忍者と忍蛇と軍人(?)が出てくる。ここは慎重にゆっくりと進もう。

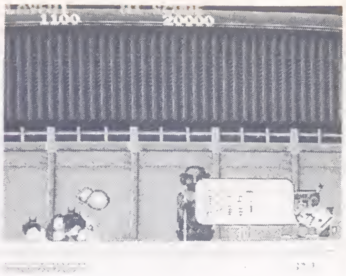
その後、真のボスキャラ「雷丸(イカヅチマル)」が待っている。こいつは別の頁を参照。



傘爆弾。出したら一旦退却。



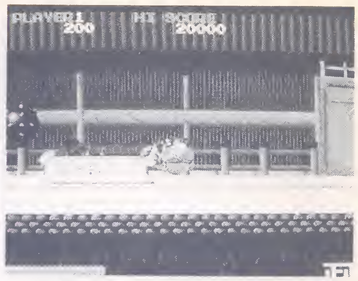
次は改心して、弾を一発出して去ってゆく。うーむ…。



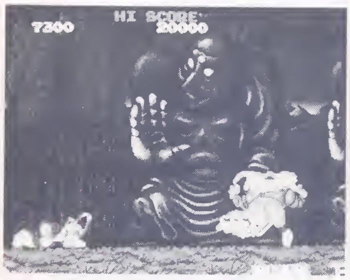
この野郎、ウソ泣きするな!!



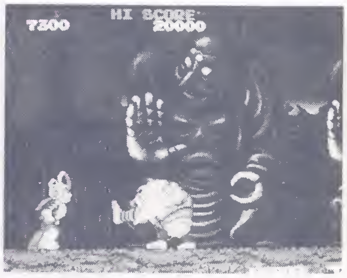
出た!! ピストル大名。センスがナイス!? ちなみに地蔵より前には出れないので注意。



虚無僧君は逃げだした。しかし女の子にしか見えない!?



波動弾なら正面からでもダメージを与えられる。



雷丸のドトウの突き押し。ジャンプでかわせ。



でか手裏剣投げんなよ!!（©SPRERM-SHOTくん）



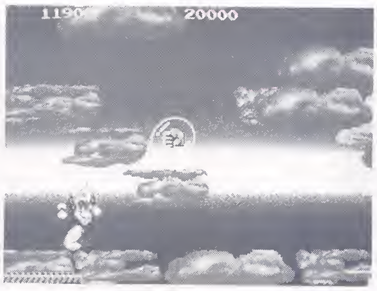
おまえはイヤミか!? シェー!!（意味なし）

楽しみはまだまだあるぞ 後半ステージの紹介だ

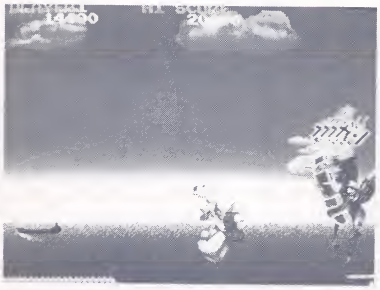
9面 町内

いわゆるボーナス面。アイテムがビシバシ落ちている。マップを覚えていればとてもおいしい面。

敵はボスキャラのゾルダン。ただ1匹。ここは新幹線を取って逃げるのが一番。



雲の上にはアイテムがいっぱい。マップを覚えて回収しよう。もたもたしてると消えちゃうぞ。

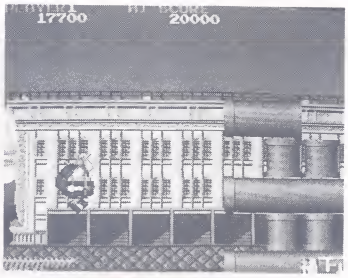


アイテムを持っていればゾルダンなんかもこの通り。楽勝!!

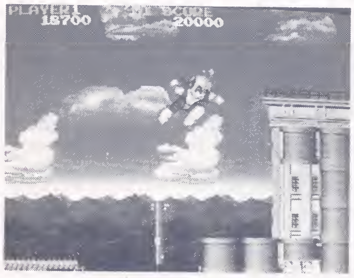
10面 町内

工事現場で、迷路状になっている（ほとんど1本道）。

後半は、鉄球とマグネイザーとバーニンガー（火を吹くロボット）の混合攻撃。一応、バーニンガーの頭には乗れるので少しは楽だけど、やはりつらい。ジャンプの後の着地がうまくできるかがポイント。



土管のくぼみにモケラがいたけど…。

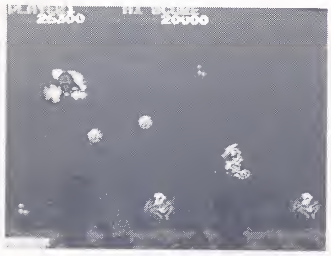


ラッキー!! 新幹線を取ってしまった。

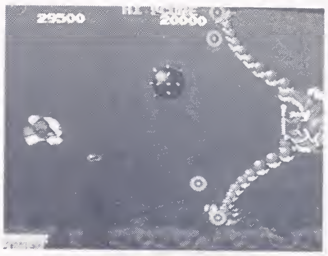
11面 海底

障害物がまったくないのだが、エネイーターやタイやカメなどの耐久力がある敵が多いのと、弾を出す敵が多いのが特徴。いいかげんにやっているとゲームオーバーになるかも…。

ボスは、ツイン=スキュレーン+(プラス)鉄球1個。



アトランティス人の子分がいる。謎の半魚人!?



鉄球が邪魔をする。しかし大差はない。

12面 忍者屋敷

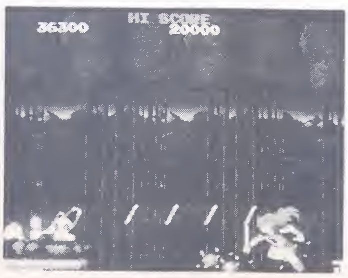
要石がたくさんあって、鉄球とのコンビネーションでかなりいやらしい面になっている。鉄球のタイミングを見切ろう。

中ボスはわや姫。声が色っぽい!?

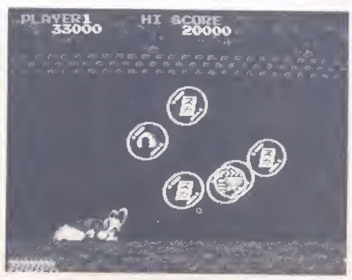
最終ボスは、雷丸+(プラス)鉄球2個。



鉄球が2個いやらしい。バックは爆田博士の像が…。



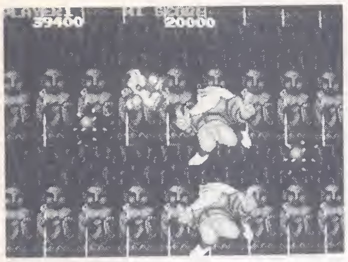
わや姫登場。しかし火を出す時はどう見ても発狂してるよ。



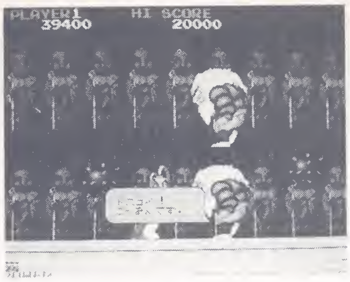
おお!! アイテムがたくさん、ありがたや。しかしここはどこ?

13面 忍者屋敷

この面はボスキャラのみの面。後半にはこういう構成の面が多いが、この面はその第1段。
敵は、雷丸2人に鉄球2個。上の雷丸から先に倒そう。



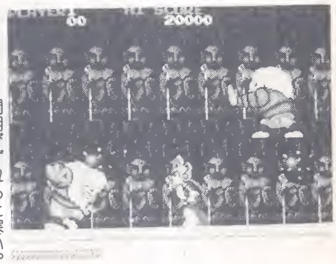
まわしがキモい。上から倒せ。



ボスのみの面。ただの受け狙い。



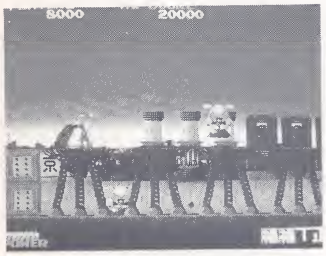
意味は無いけど、ついつい…。
しかしゲートボールに段なんかあった!?



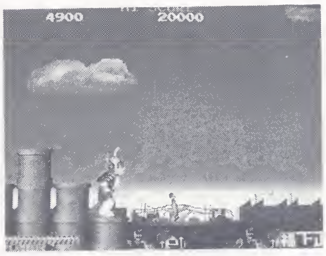
周期がずれると寒い。

14面 町内

前半はマグネイザーと敵とのコンビネーション。
後半は要石IIと鉄球とのコンビネーション。
弾を出す敵が多いので、慎重に行かないとボコボコくらうぞ。
ボスはゾルタン。



ジャンプの高い所で倒すしかない。



背景に注目。ここは大阪?
時代は1970年!?

これで倒せないハズはない ボスキャラ別攻略

ブラック ベラボーマン(耐久力・5発)

こいつの攻撃は、基本的にはベラボーマンとまったくいっしょ。
攻略法としては、基本的には敵の攻撃のスキをつくのが一番。要するに、自分は伏せていて(これが大事)攻撃しながら敵の攻撃を待つのだ。
敵が小ジャンプからのパンチを出したなら、こちらは立ち上がってキックを出す(もちろん狙って)。
敵が大ジャンプからのキックを出せば、こちらは敵の着地地点を狙って頭突きを出す。
敵が頭突きを出そうとしたら、こちらも頭突きを出す。というより、敵がジャンプしていない時は、常に頭突きで攻撃しまくるのだ。そうしていれば敵は攻撃できないのだ。
敵が攻撃すればこちらが先手を取れ、ジャンプで逃げてもスキができ、何もしてなくても絶好の攻撃の的になる。まさにいいことずくめなのだ。
あえて問題点を上げるなら、敵が小ジャンプの後にこちらに体当たりをかますことだ。これは、こちらがキックを出さないので突っ込まれる訳なので、キックを出せるようにしよう。
要は慣れてしまうのが一番。慣れさえすれば、こんな奴はカモなのである。



ベンジャミン・大久保彦佐衛門(耐久力・5発)

こいつの攻撃は、手裏剣に体当たり。不思議な踊りを踊りながら寄ってきて手裏剣を投げつける。
1匹だけならまったく問題は無い。こいつはたいてい2匹以上いる場合が多い。
距離が遠ければ敵が何もせずに寄ってくるので攻撃。しかし、中途半端な距離だと手裏剣を出される。出されそうになったら安全な方に誘導しよう(難しい)。
2匹の場合は、どちらか一方をとにかく下の段に落とそう。
また、4面では貫通拳が出るので、取っていれば一撃で倒せる。他の面でも福引で出てくれれば楽になる。しかし、そんなのに頼っていては上達しない(確実に抜けられなくなる)ので、装備無しのパターンをマスターしておきたいものだ。

雷丸(耐久力・6発)

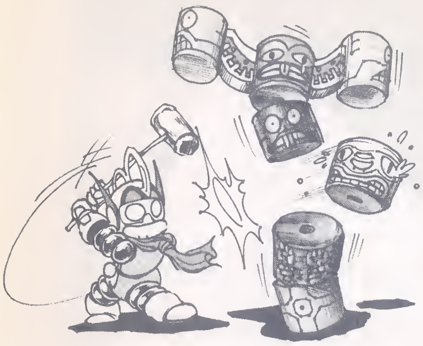
相撲取りと歌舞伎俳優を合わせた格好の雷丸。こいつには正面からの攻撃は通用しない。こいつの弱点は背中なのだ。
攻撃方法は、つっぱり攻撃をしてくる時に前進してくるので、その時にジャンプをして攻撃をかいくぐり、背後にまわって攻撃をすればよい。
口で言うのはすごく簡単なんだけど、実際にこれが簡単にできるようになるまではかなりの慣れが必要となる。
また、こいつは後半の面で混合攻撃時に必ずと言っていいほど出現する。その時の攻略法は、また来月!!



ゾルタン(耐久力・10発)

人間+馬のロボット。攻撃は体当たりと弾。最初は体当たり攻撃だけなのだが、一定ダメージを与えると、画面の右側で上下に動きながら弾をばらまく。弱点は頭(人間の部分)だ。
攻撃方法はジャンプキックしか通じない。体当たり攻撃のみの時は問題無しだが、弾をバラまかれた時にやり方を知らないとボコボコくらってしまう。弾をバラまかれたら、ゾルタンと上下の動きを合わせてジャンプキック。そして着地したら弾を消す。どちらかと言うと三日月よけに近い感じでやればOK。





15面 町内

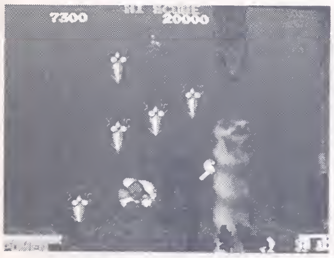
小型の敵が大量にせまってくるので、短いパンチを出せるかどうかが問題になってくる。貫通拳があれば超楽になる面。
　面の最後はウンババがある。ボスキャラはいない。



おまえは弁慶か!!



要石の連打。



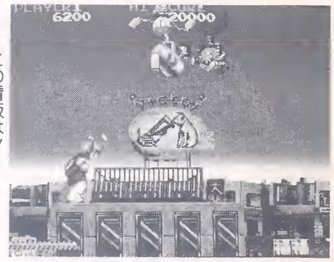
いかすー!!　やめてー!!

16面 海底

7面と同じ様に地形が狭い。しかも一本道でイソギンがいたり、障害物からイカタルが降ってきたり、絶対にこちらの弾が通らないのにイソギンがいたり（イソギンの弾は通る）と鬼の様。

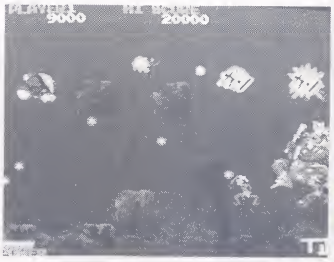


ショートパンチで退治しよう。

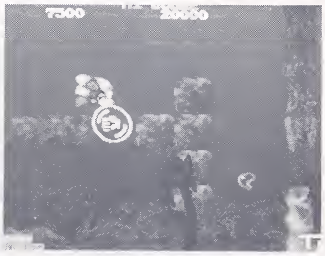


この看板は!!
しかし見た人は多い!?

しかし、途中に貫通拳のアイテムがあり、取れば敵を貫通する弾が出せるようになる。
　ボスは、アトランティス大王とツイン＝スキューレーン。



障害物が邪魔。
しかし貫通拳の威力はすごい。



これは取るべし。

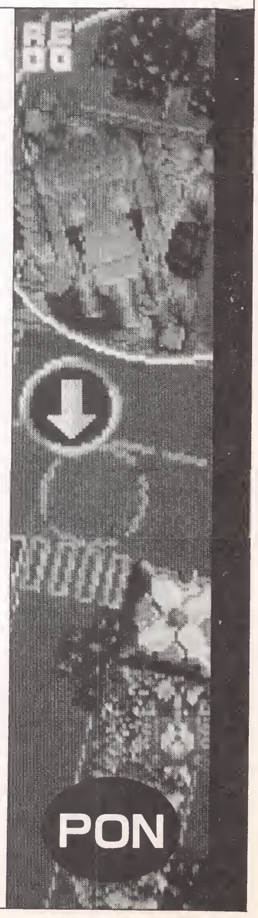
次回も期待作だ

今回は、とりあえず初心者の為に8面まで攻略をしました。ここまでくれば、ベラボーマンのおもしろさをわかってくれると思うし、また基礎ができると思うので後半面まで進めると思います。
　次号では、9面からの攻略をやります。期待して待っていてください。
　また、ナムコのベラボーマンスタッフ、源平プロの皆さんに、励ましのお便りを出そう。宛先はゲーメスト編集部「源平プロ行」まで。

全面攻略ルート付きマップ一挙掲載！

ASSAULT

このゲームは、スクロールアウトするっきゃない。
NEWバージョンはぴりりと辛口。



プレイする前によーく覚えておこう

とにかく慣れよう

この本が出ている頃には、後半戦に突入している人も大勢いるでしょう。君の場合はどうですか。まだレバーに慣れてない、って？　これからやろうと思っている、って？

そうですか。そういう皆さんはまずプレイして、慣れて、操作やマップをよく理解することです。(操作については5月号・P6)

ということで、今回はマップについては、かなり気合が入ってますので、ぜひじっくり研究し、今からでもプレイしてみて下さい。

はっきり言って、このゲームはプレイすればするほど上達するゲームです。そのかわり、やらなければ慣れることは不可能です。1、2回やって難しいと言う人がいますが、ただ単にそれは慣れていないだけ。

このゲームをうまくなるには、はっきり言って慣れです。慣れるにはプレイするっきゃない！

☆とにかく「スクロールアウト」をマスターしよう。

たとえば7面。5面をクリアした人にとって次の難関となります。

しかし、まず入口のリフトゾーンで1回ジャンプしてから6面の何も無い所を5～6画面分バックします。そして再び7面に帰って来ると…もう一度ジャンプしてみると、何と敵が跡形もなく消えてしまいます。(ジャンプして見える範囲のみ。)この技を使えば、後半は（特に9面）かなり楽な展開になります。

なお、ニューバージョンと旧バージョンの違いとしては、○秒かせぎ（後でくわしく述べてある）がニューバージョンでは使えなくなってしまったのだ。

☆リフトは必要な時だけ使うこと

特に6～9面はリフトを5回使うことが出来ますが、むやみにジャンプすることは、あまり勧めることは出来ません。

なぜといえば、ジャンプして見える範囲のすべての敵が自機を感知（発見）してしまうのです。すると、どこからとも無く、あの恐ろしいミサイルが画面外からの雨のように自機を追いかけて来ます。うーむ、こうなるとほとんど終ってますね。

☆点数を稼ぎたい人は…

ゲームをしていて、あれ？と思った人もいると思いますが、タイムが0になった瞬間に面クリすると、タイムが各面の初期のタイム×50で計算されます。これを使えば得点が少しずつ変って来ますよ。

そこで、タイム0でクリアする必要性が出て来るため、砲台のかたさ（耐久力）を知っておかなければなりません。

その前に言わなければいけないのが、グレネードはノーマル弾の4発分ということです。これを知っておかないと何発撃ち込んだのかわからなくなってしまいます。

砲台は全部で3種類ありますが、1面から出て来る一番耐久力の低い砲台はノーマル弾10発であっけなく爆発します。つまりグレネード3発撃てば良いわけです。

それに反して、一番耐久力の高い砲台は29発、グレネードを7発撃ち込んでタイムが減るのを待ちます。あとは0になる瞬間にノーマル弾を連射しても良いし、タイムが2になったらグレネード撃っても良いでしょう。くれぐれもミスらないようにしよう。(但しニューバージョンのみ)

マップ付き 各面別(1〜11)攻略だぞ

STAGE 1

まずは1面。この面は道に迷うことも無いし、死ぬ恐れもまず無いでしょう。リフトゾーンを使って敵を全滅させれば楽勝。

点を稼ぎたい人は砲台の片方を壊し、もう片方にグレネードを2発撃ち込み、ひまをつぶしましょう。

そこで、まず左に1回ころがって、また右にころがってみると…自機の位置が微妙に変っているのがわかると思います。そうです。右転と左転ではころがる距離が少しちがうのです。このことを頭に入れておいて下さい。役に立つでしょう。タイムは135秒。

STAGE 2

某氏は「2面は3、4面よりずっと難しい」と言ってましたが、まったくその通り。じっくり敵を全滅させて行くとタイムがきついし、弾の数も1面よりぐっと増えてます。

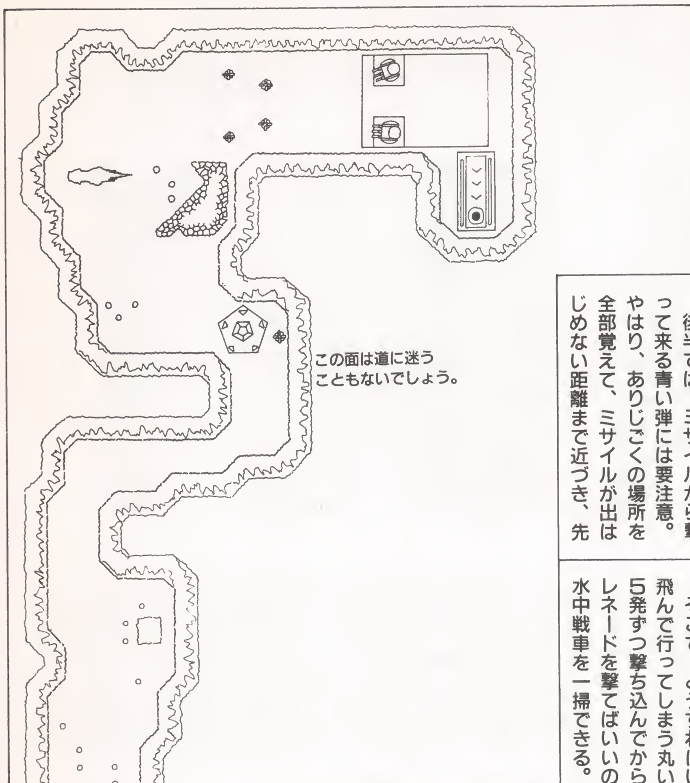
この面から出て来るミサイルも油断してはいけません。

後半では、ミサイルから撃って来る青い弾には要注意。やはり、ありじごくの場所を全部覚えて、ミサイルが出はじめない距離まで近づき、先にグレネードを撃ってから前進すれば、ミサイルを殺せるし、青い弾は撃たれないし、800点は入るし、一石三鳥だぁ。

次に、水の中に沈んでいて、いきなり現れる水中戦車。こいつは、丸っこい飛び上るやつと本体の2つに分かれてしまうが、上も下も共に1500点だ。こいつはザコにしては高得点だ。おいしいぜ。

しかし、単純にグレネードを撃つと上に片方が飛んでってしまうし、ノーマル弾で全滅させるとタイムが危い。(うまく当てればノーマル弾でも十分。)

そこで、どうすればいいか。飛んで行ってしまう丸い方に5発ずつ撃ち込んでから、グレネードを撃てばいいのだ。水中戦車を一掃できる。

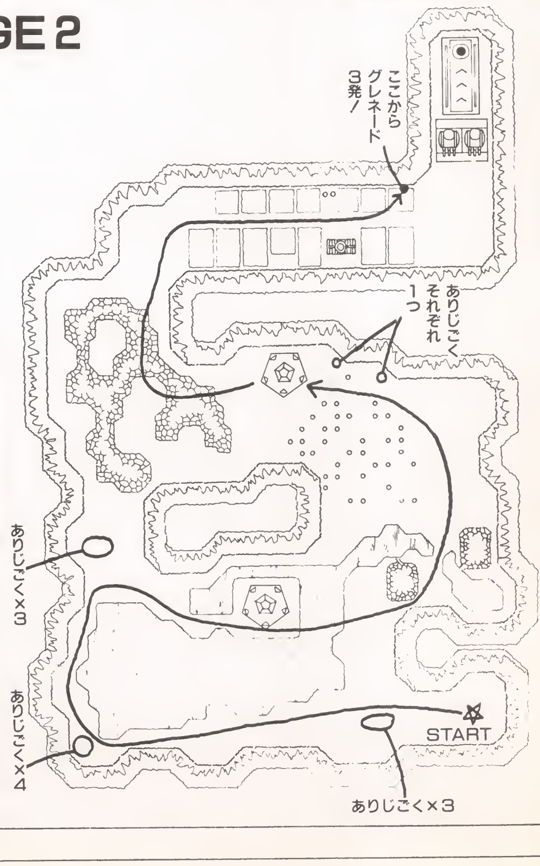


STAGE 1

この面にはリフトゾーンが2つあるが、3回とも、2コ目のリフトを使って敵を倒した方が良い。1コ目を1回でも使うと壊し切れないうちに敵のフォーメーションが変って、残ったザコがバラバラになってしまう。前にも言ったとうり、一度画面内に現れると敵が活動を始めてしまうからだ。

ボスの手前のありじごくミサイルを壊したら少し戻って、岩かげから砲台にグレネードを撃ち込もう。ザコが後ろからちょっかい出して来なければ完全な安全地帯だ。だからといって、油断は禁物。タイムアウトに気を付けろ。タイムは160秒だ。

STAGE 2

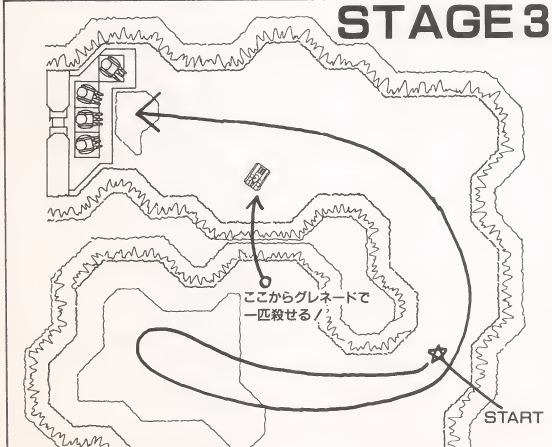


STAGE 3

この面はマップを見ればわかるが、Uの字型をしている。砲台がいない方にも敵はいる。点稼ぎ派は反対側を全滅させよう。ジャイロがやかましいが、タイムの余裕はあるゾ。

砲台の手前にいる、回転砲塔デブが2匹いる所はやっかいだ。こんな所で死ぬわけにはいかない。弾をバラバラ撃って来たら、後ろに出来るだけ下がった方が良い。弾と弾の間が広がるため、よけるのが楽になるはずだ。タイムは110秒だ。

STAGE 3



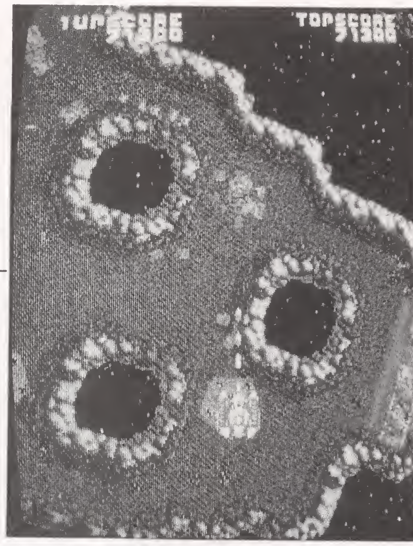
STAGE 4

始まったら右側の数台のザコを倒して左側に進もう。1コめのリフトで、ダンシング（くるくる躍ってミサイルを4発づつ撃って来るやつ。800点は安いぜ）野郎を出来るだけ殺そう。2コめのリフトでダンシング野郎を全滅させればあとはボスだけだ。

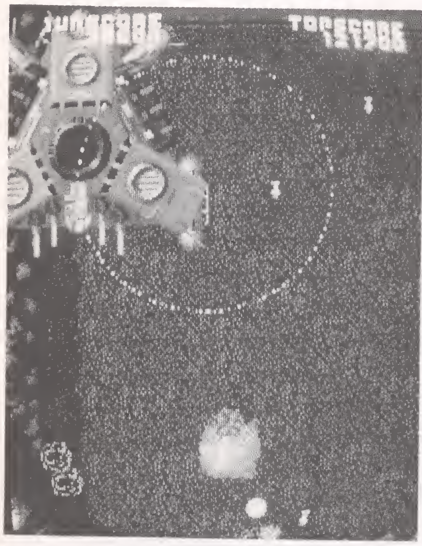
ボスの砲台は前に3コ、後ろに4コの2段構えだ。しかも、空中にはジェネレーターが我が物顔で浮いている。こいつのミサイルはやっかいだぜ。

コツとしては、ジェネレーターにダメージを与えつつ前列の3つの砲台を早めに倒すことだろう。グレネードを使っている時はノーマル弾を常に砲台に撃ち込もう。

まあジェネレーターを1発で倒せば、後は楽なのだが、なかなかそうは問屋がおろしちゃくれないんだよなぁ。タイムは130秒だ。

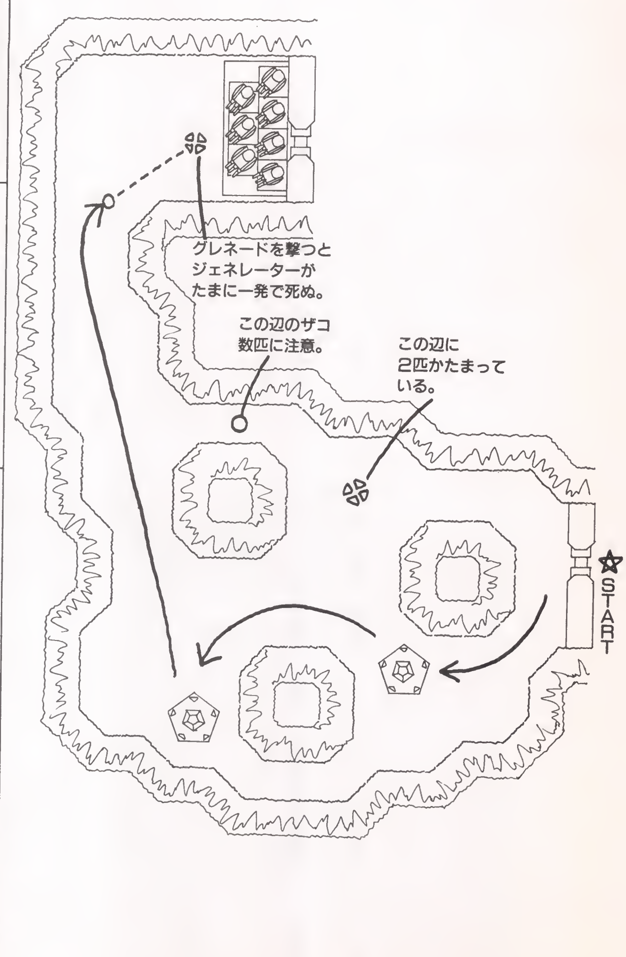


4面のリフトゾーン。写真で上にいる5型司令戦車X2を倒しておこう。



やなジェネレーターがいるぞ。

STAGE 4



STAGE 5

この面は、長い・飛べない・走れない、と初心者にとっては三重苦の面だ。

飛べないというのは、1コめのリフトゾーン以外のリフトを使うと、たちまちホッパー（4つ足のこと）にかこまれて、着地と同時に死んでしまうのだ。もしものために、1コめで3回飛んでしまった方が安全だろう。

走れないというのは…。この面は1ミスを覚悟した方が良いだろう。タイムはきついし敵もきつい。不可能ではないが、突っ走って2ミスしたら元も子もないし、点も低くなる。

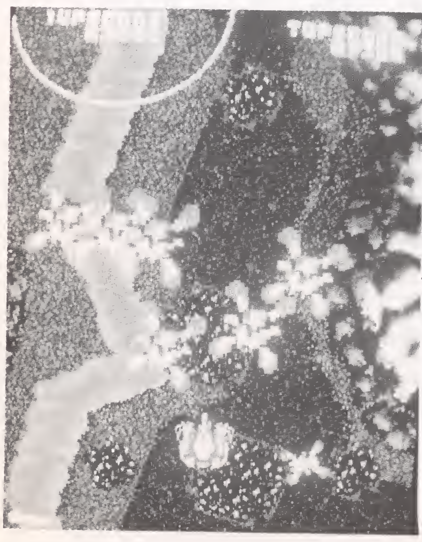
ホッパーはある地点まで行くと、どこからともなく飛んでくるので、一度後退してグレネード、またはノーマル弾で確実に殺すこと。

中盤で道路が見えて来るが、この両側（特に右側）にはありじごくが待ちかまえているので、確実にグレネードでミサイルを倒してから進もう。

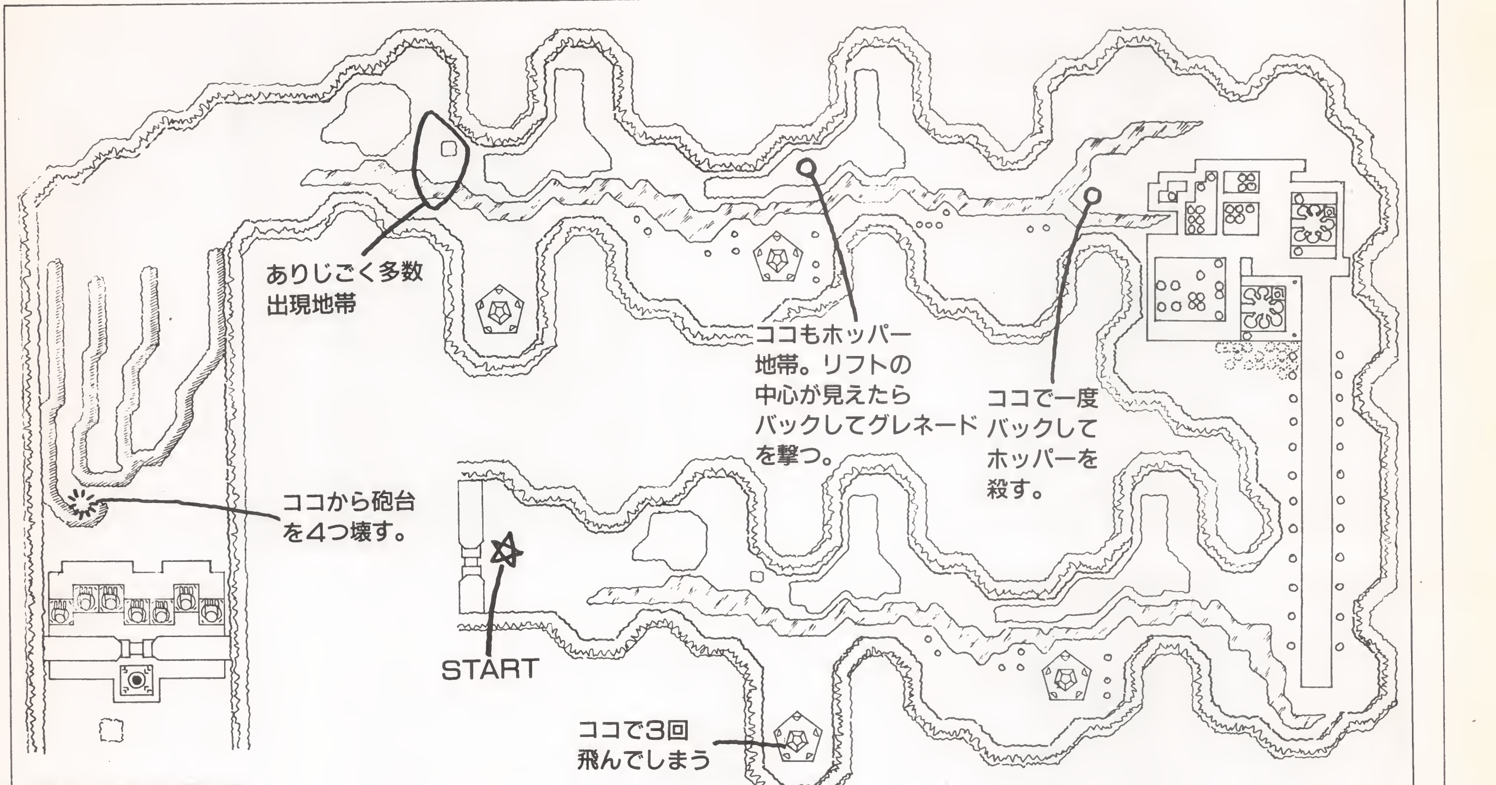
後半に入って、3つめのリフトをすぎたら、要注意。ホッパーとミサイルがいっせいに、どっと飛んで来る所があるので、必ずグレネードを撃ってから進むこと。ミサイルは壁に当ると勝手に壊れて、点が入らないゾ。800点ラッシ



5面の中盤。嵐の前の静けさ!?



4つ足の集団は出現場所がほとんど決まってるので体で覚えてしまおう。



STAGE5



5面の砲台は最初ここにいて4個壊すことができる。砲台の弾が飛んでこないのだ。

ュ。

ここを過ぎると、大型戦車が10台以上待ちかまえているので確実に全部殺そう。迷路の中にも1匹デブがいるゾ。迷路は、右から2番めか3番め以外は通れないようになっている。

やっと砲台までたどり付いた。ここでは、写真の位置でグレネードを撃とう。安全地帯になっているので、無理に戦う必要はない。

この場所から4つの砲台を倒すことが可能だ。残りの砲台を倒そうとすると、何とゲートが開いているではないか。そう、ここは10面。最初に敵が8匹出て来るが、あとはどこまで進んでも敵は出て来ない。

話はもどって、残りの砲台はゲートの反対側からグレネードを撃てば、弾は飛んで来ないゾ。

タイムは360秒。全面で一番長いタイムだ。1万8千点はおいしい。(ニューバージョンは除く。)

STAGE 6

ここから9面までは、市街地での戦闘になる。

ひとつ注意したい。両側が壊せない建物で、自機1キャラ分の狭い道。ここを通るのは出来るだけ避けた方が身のためだろう。身動きが取れない上、弾を撃ち消すにもあせってしまう。自機の転がるスペースを確保する必要がある。

面が始まったら、すぐ横にある建物をボコボコ壊しながら進もう。直進すると、いきなり蜂の巣にされてしまう。常に建物を壊しながら進むこと。

それにしても、この面は嫁げる。何と言っても1匹500点は大きい。安全派の人は、この面はノーミスでクリアしよう。

6面は2つのブロックに分れているが、隣のブロックに進むとき、ありじごくミサイルがワッと飛んで来るので、場所を覚えて、まとめてグレネードで倒そう。

敵を後方に回り込ませずに確実に全滅させれば、この面は難しくは無いはずだ。

最後の砲台も安全地帯が数カ所あるので、楽勝だ。

はっきり言って、この面は稼ぎ面。全滅をねらう人にはタイムが足りないので、1ミス覚悟かな? 210秒間で全滅は無理かもしれない。



6面はこのように500点野郎がうじゃうじゃといるのだ。残らず退治しよう。

STAGE 7

この面は中級者にとってはかなりつらい面だ。6面とはうって変った難度になっている。

理由としては——

①ザコに耐久力がある。

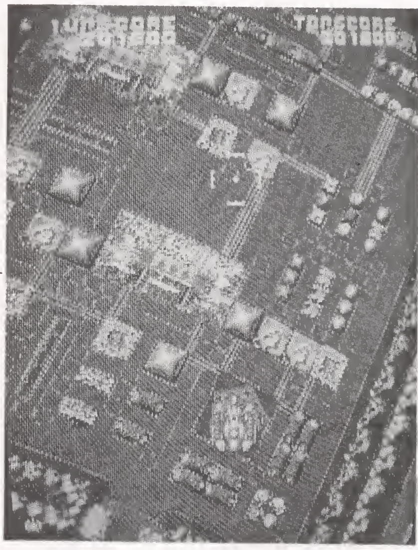
②ミサイルデブが数台いる。

などのことがあげられる。

一度ミサイルデブが反応したら、画面外から次々にミサイルが飛んで来るゾ。ホントにやなやつだ。もうスクロールアウトで消すしかない。

前にも書いた通り、一度ジャンプして6面にもどり（5〜6画分）帰って来ると何もかもいなくなっているという楽な技だ。

ただし、気を付けなくてはいけないのは着地する時だ。ミサイルが着地時を狙って飛んで来るので、転がってよけるのも忘れずに。



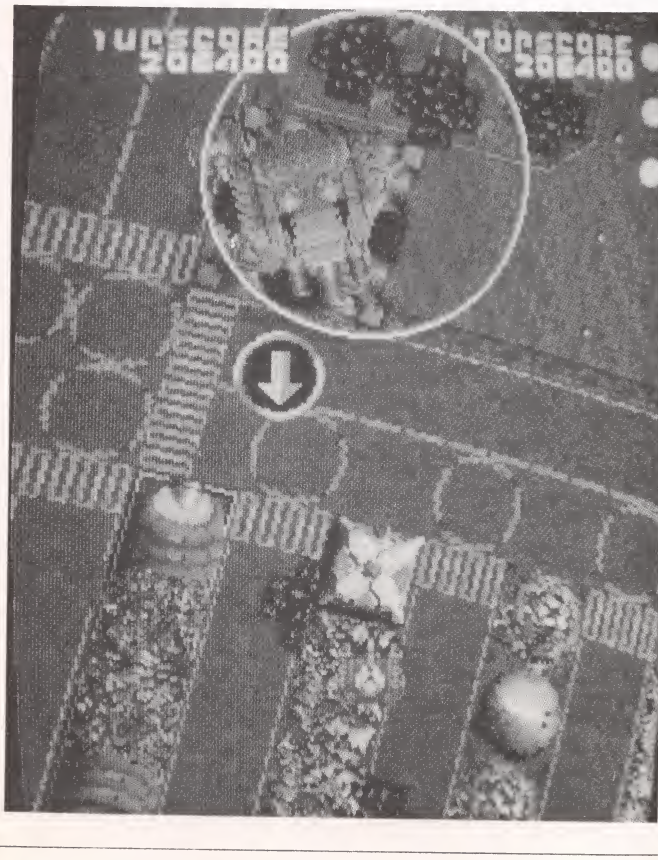
これがスクロールアウト使用後の7面である。これを使えばもう7面はしめたものである。

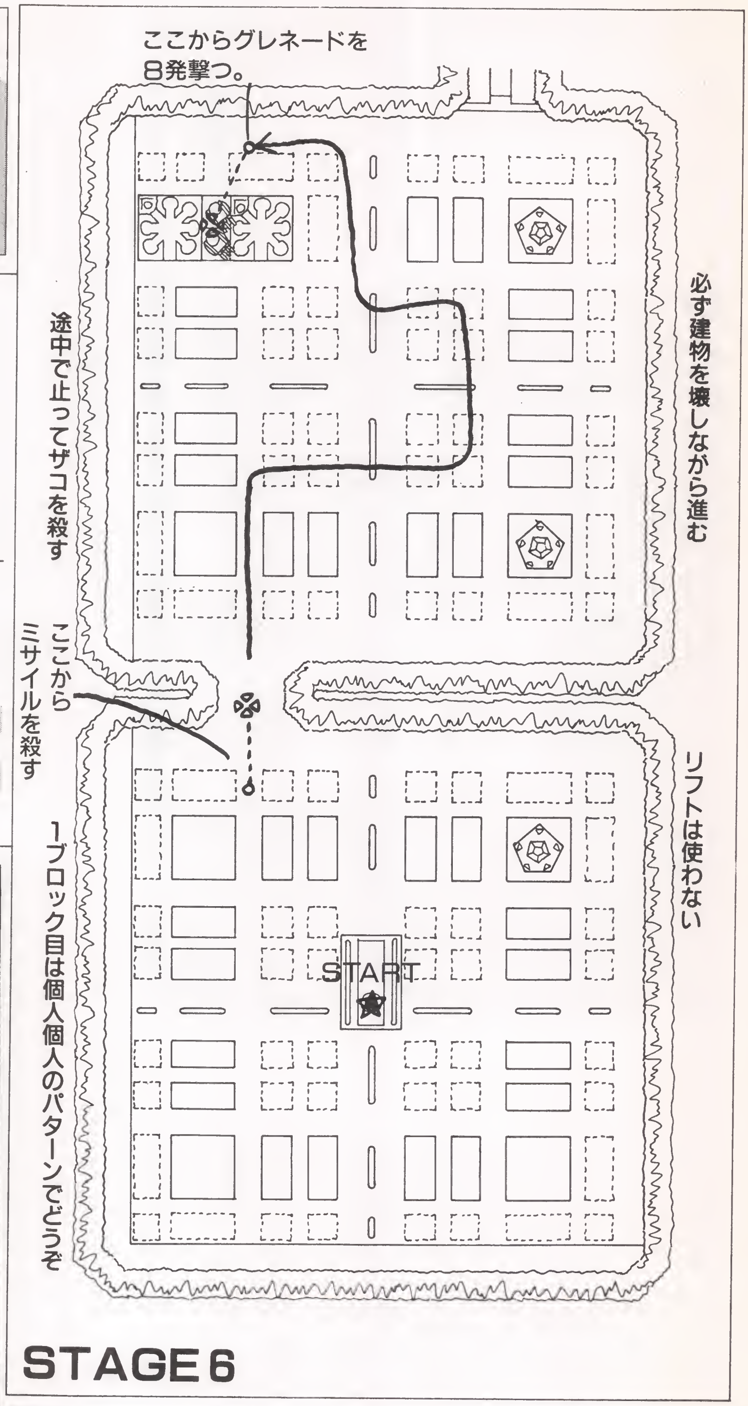
マップの通り建物を壊しながら進むと（当然最後の一コは残す）、砲台が見えると同時に、すぐ右側にいるミサイルデブが反応し、すぐさまミサイルを発射して来るので、今来た道をもう一度戻ろう。もちろん、ミサイルデブをスクロールアウトさせるためだ。壁まで戻ればOK。

再び砲台にアタックをかけよう。気を付けなければいけないのは、自機の左傾め前には、まだ反応していないミサイルデブがいるということだ。反応前の敵をスクロールアウトしたって消えるはずはない。

慣れれば、この面もノーミスでクリアできるので、何度もプレイして体で覚えよう。

1ブロックで形成された、この面のタイムは150秒だ。





7面の砲台。ほんとは大型戦車がこの辺にいるのだが、スクロールアウトさせている。砲台はこのように安全な所を探し（作って）て確実に。

STAGE 8

7面と同じく1ブロックで形成されている。砲台の数は5つだが、これが1カ所に集まっているわけではなく、マップを見ればわかる通り、3カ所に離れている。やっかいなのは、1つだけポツンとある砲台だ。こいつの辺りには、大型戦車が多数いるので非常につらい。ここは気合を入れてほしい。

8面へのゲートをくぐる前に、7面から、ゲートの両側に3匹ずついるザコを殺してからゲートに突入しよう。

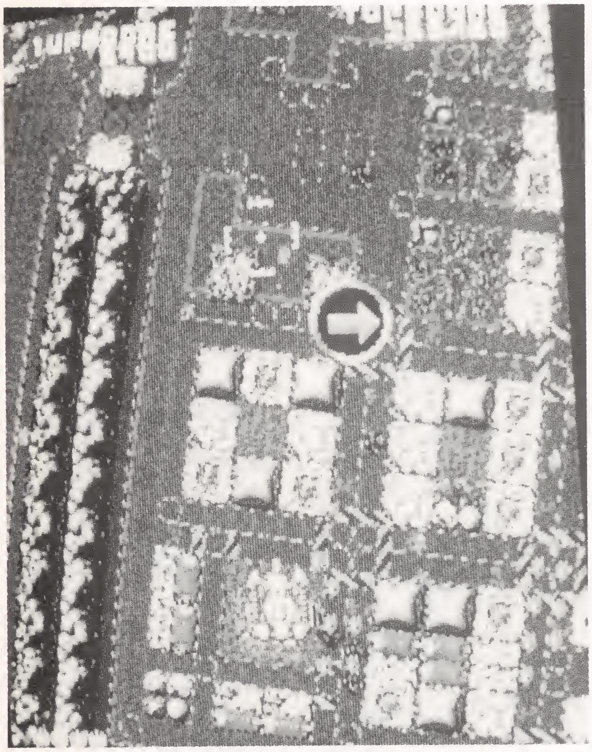
ゲートを通過したら、すぐ右に曲り、すぐ近くにある砲台の弾を見切って突っ切ろう。そのまま進むとリフトが見えて来るので、お世話になった砲台に向かって、グレネードを思いっ切り撃ち込んであげよう。

今度はその近くにある2つの砲台を倒しに行くのだが、1コ千点のおいしい戦車を倒すのを忘れずに。この砲台は安全地帯があるので楽勝だぜ。

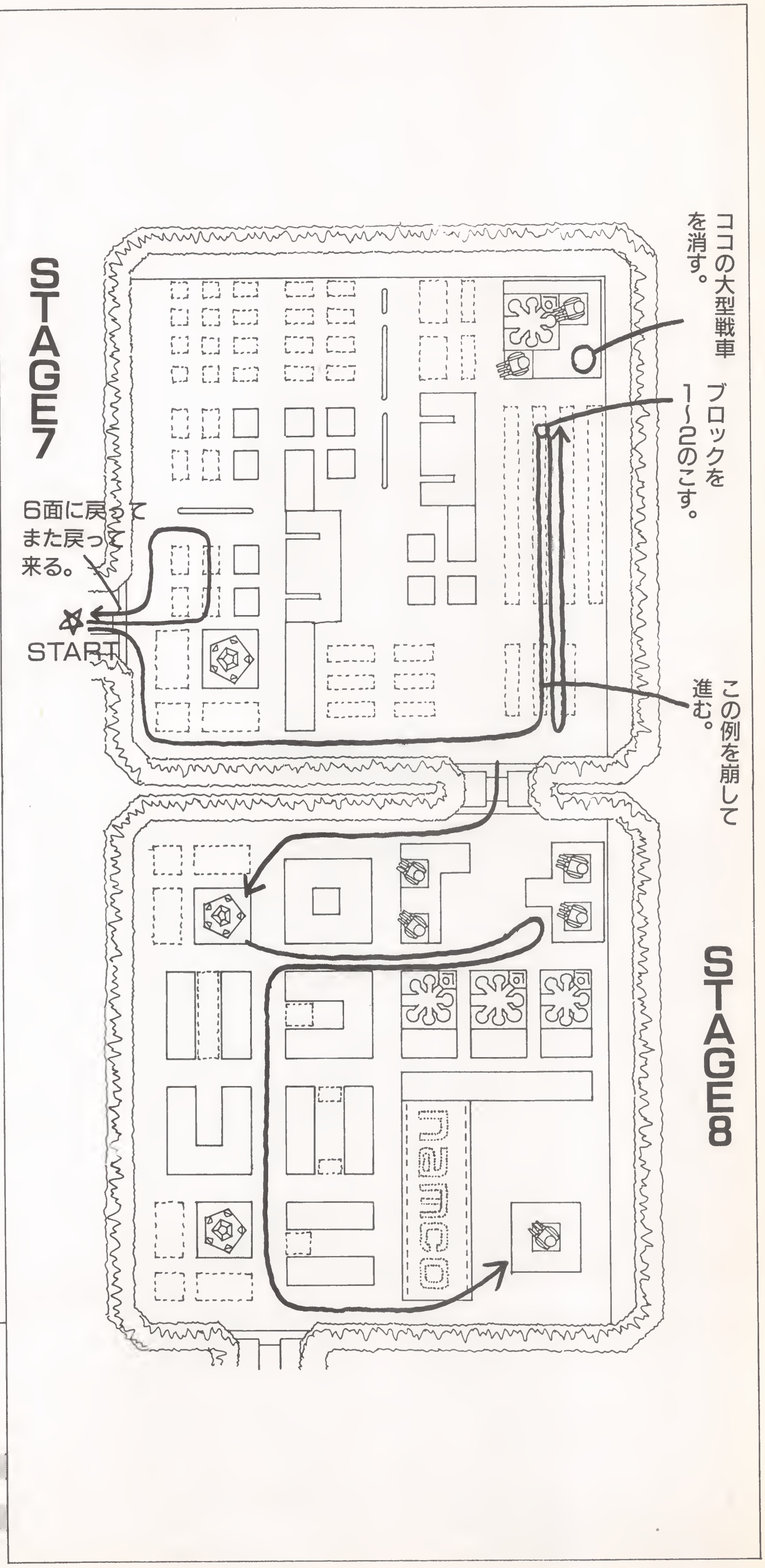
残る砲台は1つだ。気合と根性で殺してくれ。壁にくっ付かなければデブの弾も見切れるはずだ。この面も慣れればノーミスクリアも可能だ。

9面のためにも残機はあった方が心強い。

この面も7面とタイムは同じく150秒だ。



8面の5つの砲台のうち2つはこのようにして壊せるのだ。



STAGE 9

この面は3ブロックもある市街地最長の面だ。難度も高い。

できるだけミサイルデブを反応しないように進まなければ、いくら残機があっても、かなり食われてしまうだろう。つまり、旧バージョンにしろニューバージョンにしろスクロールアウトすれば、つらいがノーミスも夢ではない。

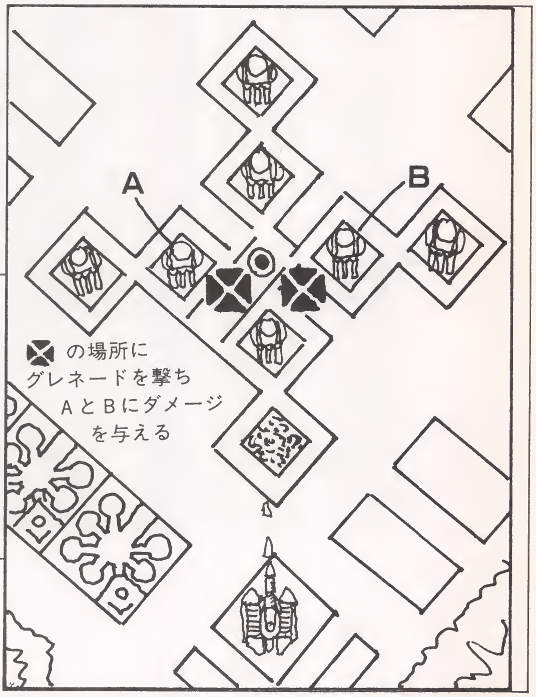
ルートは、やはりマップ通りがベストだと思う。この通り進むと、2つめのブロックで大型戦車数台と接触することになるが、ここは無視して、一気に突っ走ろう。

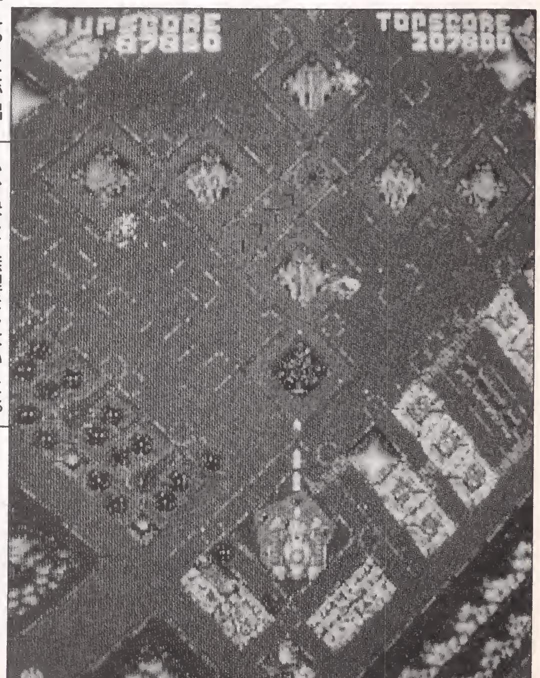
はっきり言って、9面は1、2ブロックには用は無い。勝負は3ブロックめだ。気合だけで大型戦車と戦うのではなく、じっくりねばって戦うしかないだろう。1ミス覚悟で…。

リフトゾーンを使うと、砲台8つが全て見下ろせる。図を見てもらえばわかるが、手前の2つはグレネードを撃ち込んで壊し、その両側にある2つの砲台も図の位置にグレネードを撃ち込むことだ。壊すことは出来なくても、かなりダメージを与えることが出来るので、楽になることは確実だろう。

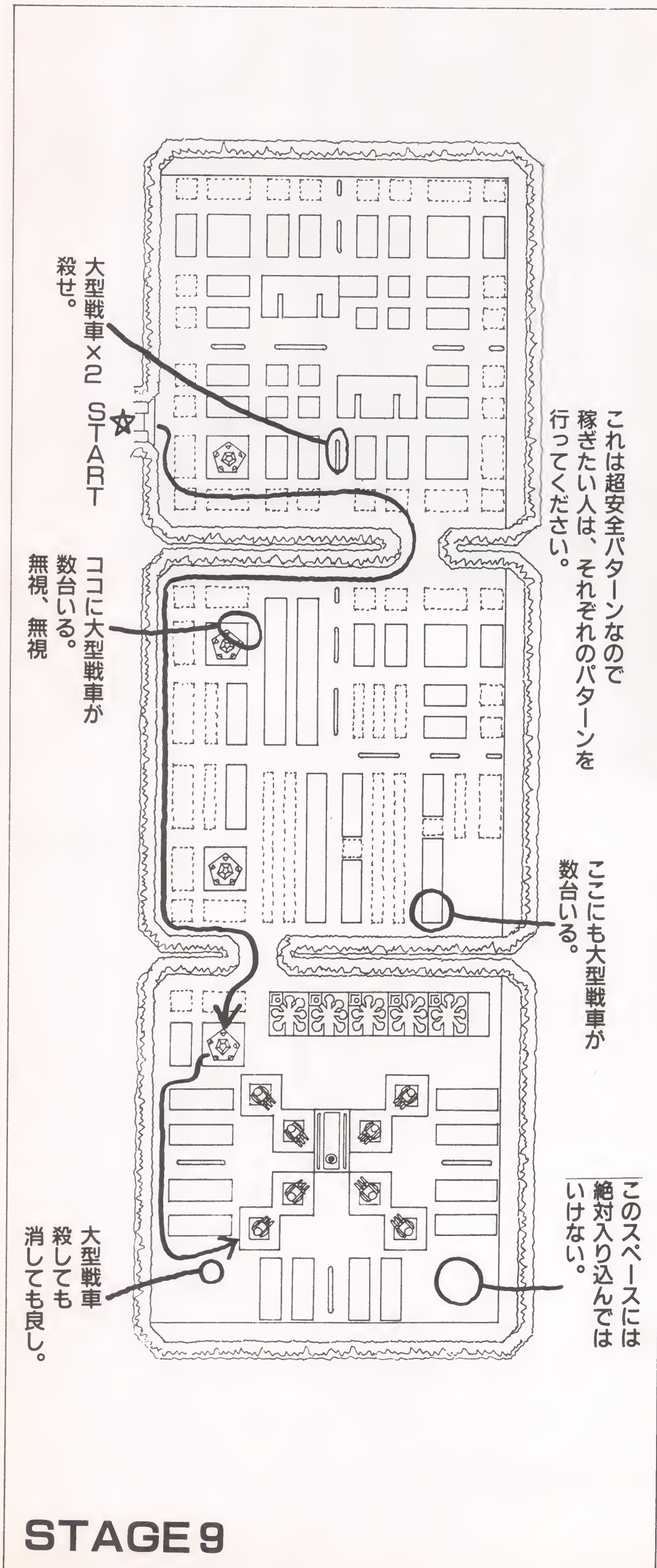
砲台の辺りには、大型戦車（たちの悪い、耐久力のあるやつ）が数台うろついているが、決して無理をしないこと。気合とねばりで撃破できる。

この面のタイムは240秒。やだやだミサイル。





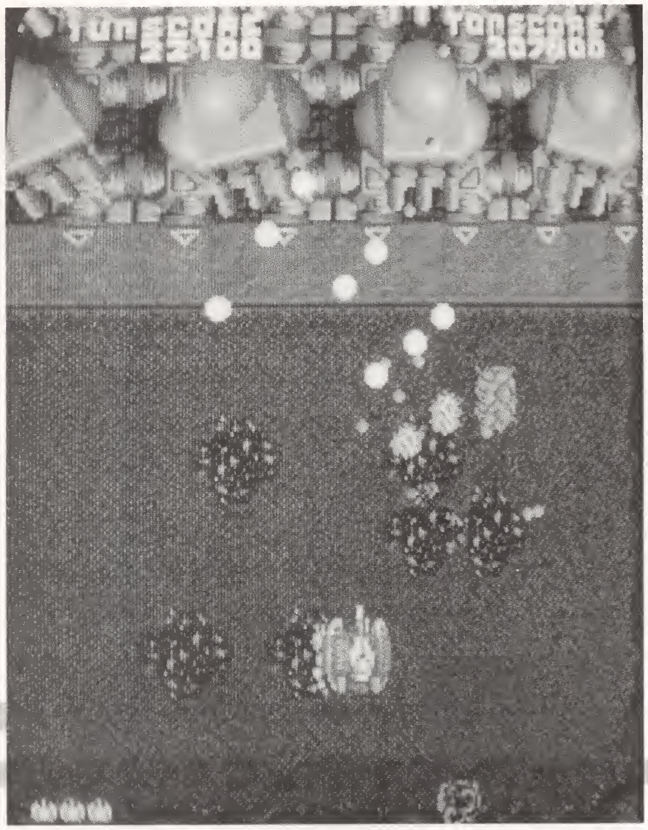
9面はここのリフトゾーンしか使っちゃだめだぞ。ここで砲台4個は壊せる。



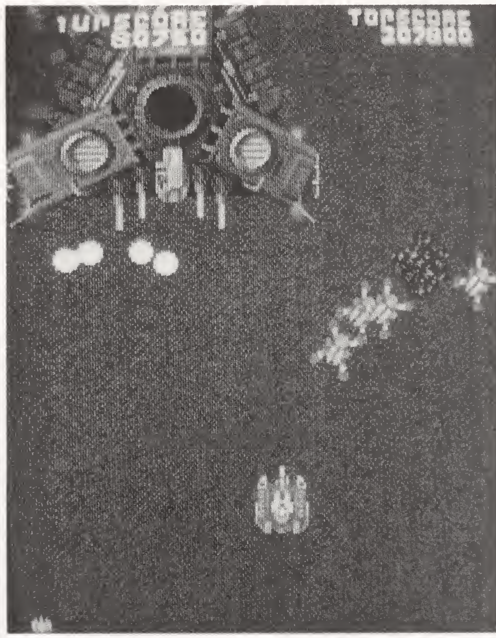
STAGE 10

この面は残機と相談してから、最小限の敵を殺して一気にボスまで走り切るか、タイムで1機失うが、敵を確実に全滅させていくか、決める必要がある。

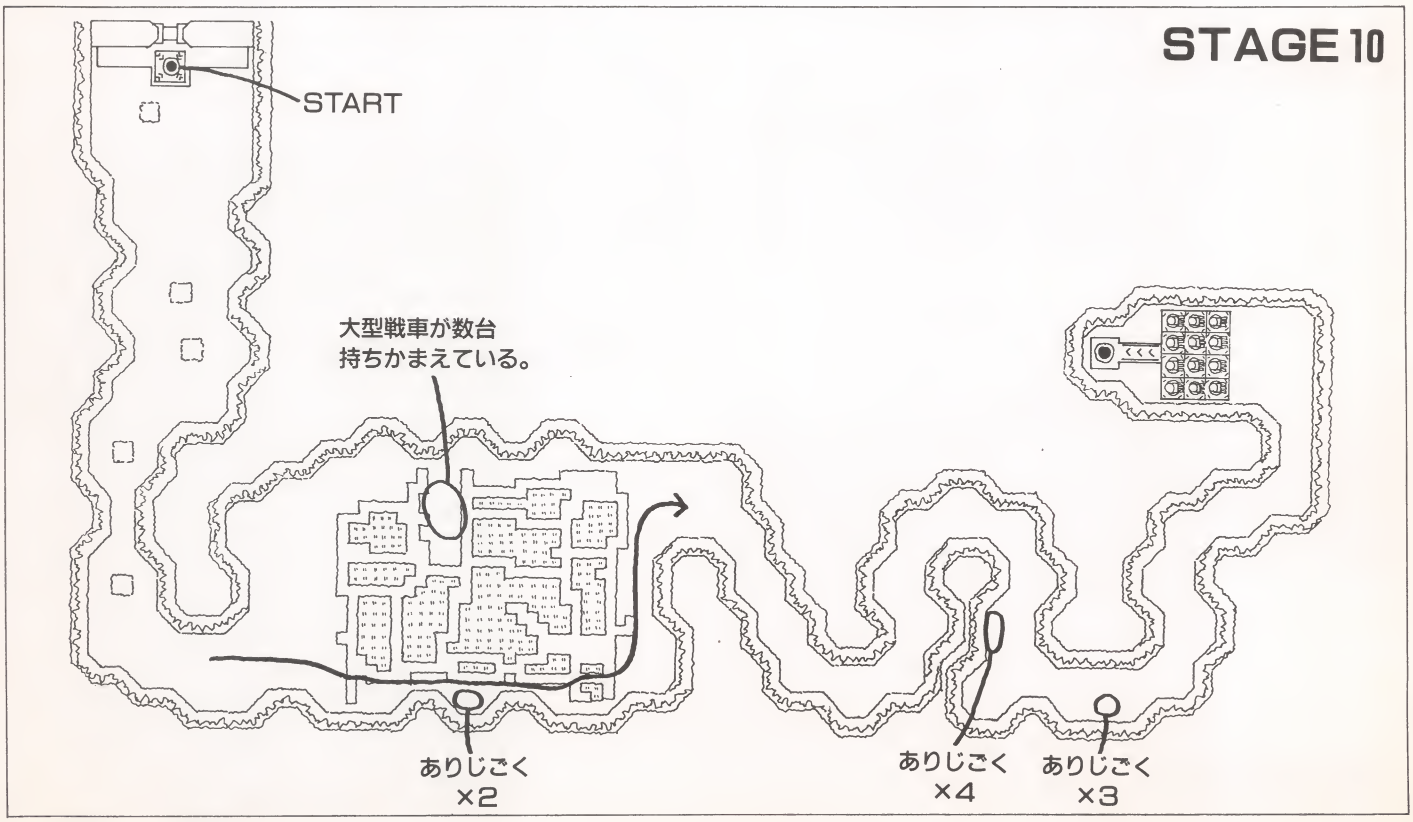
やはり敵を全滅させた方が安全なのだが、最初に出て来るジェネレーターがやたら強いので、どうしても時間がかかる。



10面の砲台は弱いのからら順に並べられている。なめてかかってはいけない。



10面で出てくるジェネレーターは鬼のように固い。ここはあせらず我慢。



かってしまう。

安全かつノーミスでこの面を抜けたい人は、ジェネレーターだけを無視し、あとの大型戦車を確実につぶして行けば、タイムはちょうど良く、間に合う。

ただし恐いのは、ジェネレーターを横切る時だ。後ろにまわしても画面外からミサイルや弾をバラバラ撃って来る。ここさえ越えれば、後は楽になる。といっても油断はできない。ジェネレーターの真下に入るとつぶされてしまうからだ。要注意。

中盤で、水田のような所に出るが、ここは必ず右側を通ろう。反対側には大型戦車（ミサイルデブ）が数台待ちかまえている。はっきり言って相手にする必要はない。

水田を抜ければ、後はボスまでの道のりをこなすだけ。

残るはボスとの戦いを残すだけ。この面のボスは4×3の大部隊だ。こいつらには涙をのんだ人も多いかもしれない。だって強いもんなぁ。

コツとしては、入口からグレネードを撃って2つの砲台を壊し、右にロールしながら弾を撃ち込み、はじまで来たら追いつめられない様にかわし、スキを見てグレネードを1発撃って、またコロコロと左に撃ちながらロールして戻る。

これを繰り返していれば、必ず勝てるはずだ。少々きついが、ここは気合と根性で抜けてくれ。タイムは270秒なり。

STAGE 11

いよいよ最終面。

この面は、とにかく立ち止ってはいけない。たちまち四方八方から弾が飛んで来る恐しい面だ。ボスの砲台は16コ。2コずつ2ブロック内に散らばっている。勝負は2ブロックめだ。大型戦車が5台以上いるし、中央にはジェネレーターがいるし、かなりしつこい攻撃をして来る。

しかし、出来ないことは無い。スタート直後ノーマル弾を撃ちながら右にロールすれば、安全に小砲台を壊しながらスタート地点を離れることが出来る。まずは1ブロックめを全滅させよう。

問題の2ブロックめは、原則として中心のジェネレーターを反応させないように事を進めよう。どこからとも無くミサイルが飛んで来るゾ。あくまでも大型戦車に重点をおいて戦おう。

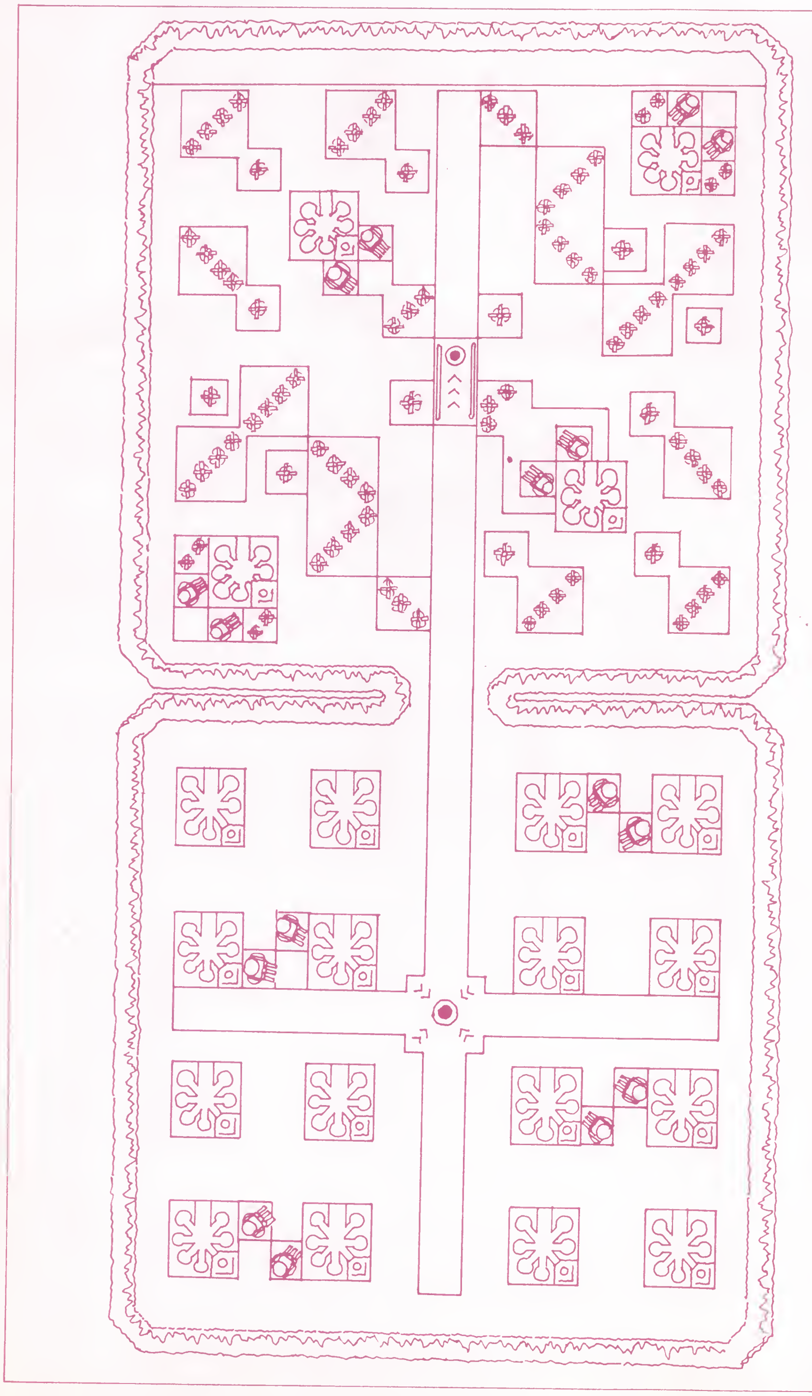
旧バージョンにしても、ニューバージョンでもスクロールアウトさせて、大型戦車を消せば大丈夫だ。点かせの人は大型戦車と真っ向から戦うので気をつけよう。

11面は人それぞれ、個人個人のパターンがあると思うので、あえてルートはのせません。頑張って下さい。

11面をクリアすると感動のエンディングが待っています。うーむ苦労が多いゲームなだけに感動もひとしおなのでは？

今回の攻略では、旧バージョンを前提にして話を進めて来ましたが、ニューバージョンでも多少参考になると思いますので、ぜひ読んで下さい。最後にマップを担当して下さったずるずる氏に感謝します。

STAGE11



●お詫びとお知らせ●

☆５月号のノートプレゼントは希望者多数のため品切れとなり、発送が遅れてしまいました。現在、ニューバージョンのゲーメスト・オリジナルノートをつくっておりますので、出来次第お送りします。まだ到着していない方、もう少しお待ち下さい。



タイトル。

ファイナルセット　さあ,勝負だ!

エースアタッカー



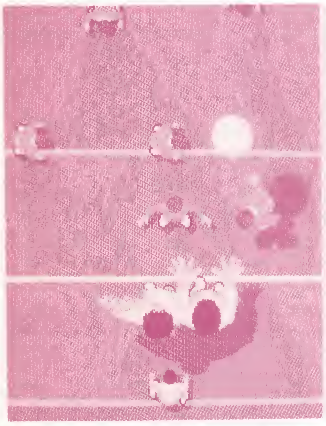
チームセレクト。
決して試合に勝っても脱いだりはしない。

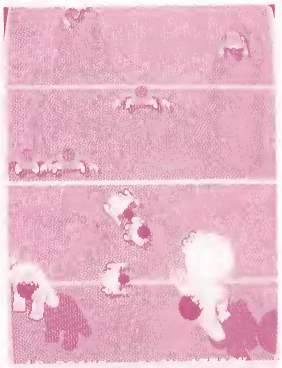
基本ルール

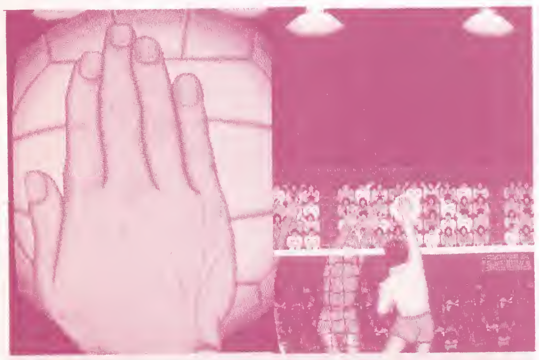
ルールは普通のバレーボールと同じ。15点先取すれば勝ち。

ただし、スーパーリーグなどと同様にタイム制になっていて、タイムが0になってからミスをするとゲームオーバー。

ゲームスタート時に自分の好きなチームを選べる。面数は全6面。予選から決勝まで。一応、難易度が選べるようになっていて、1・3・5面から始められる。

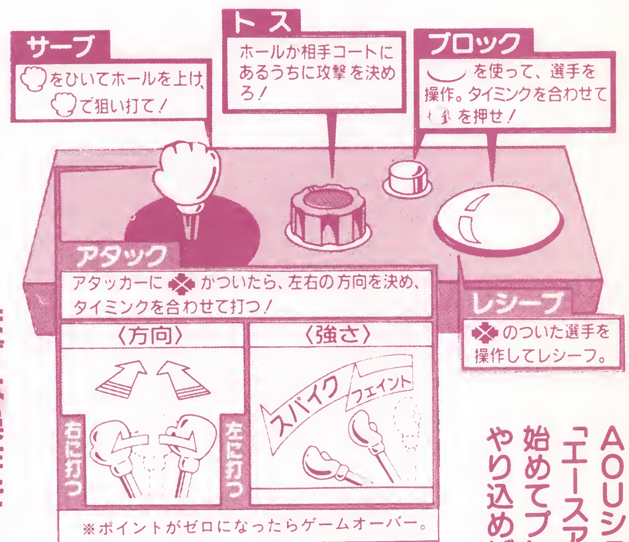

ブロックが決まった瞬間。ブロックのタイミングは敵がジャンプした直後か、敵がスパイクを打つ瞬間に。


バックアタック。
ブロックがないのでチャンス。


ナイスタイミング。アンドレザ・ジャイアントの手より小さい!?

まずは操作をマスターしよう

このゲームで特に目立つ特徴は、スイッチなどがたくさんついたコンパネ。もちろん、このコンパネでプレイヤーを操作する。



AOUショーで、その特殊なコンパネが話題となった「エースアタッカー」。始めてプレイした人にとっては難しかも知れないが、やり込めば必ず上達するはず。

さあ挑戦しよう。

それぞれのスイッチ別に操作の説明をしよう。

●トラックボール…サーブ時の選手の移動、及びレシーブ時の選手の移動に使う。これらは矢印のついた選手を動かせる。また、ブロックをする時にも選手を動かす。こちらは矢印は出ないが、選手が2人横にくっつくので、その時に左右のみ移動できる。

●ブロックボタン…文字通り敵からのスパイクをブロックする為のボタン。ボタンを押せば、ブロックする選手（2人）がジャンプする。

●ダイアル…色々な攻撃の決定に使う。

●特殊レバー…手の形をしたこの特殊レバーは、左右に動かせ、手前に引くと反動で元に戻る。この「手」は選手の手（腕）と同じ役割になっていて、レバーを左右に傾ければ、ボールは左右にクロスし飛んで行き（左に傾いていれば右へ、右なら左にクロスする）、アタックの時にレバーを手前に軽く引けばフェイントにもなる。

レバーはサーブの時にも使う。ボールを落とす場所も狙えるぞ。

攻撃について

先ほどのダイアル（正しくは「ロータリー・セレクト・スイッチ」）を詳しく説明すると、ダイアルの指す方向によって攻撃は決まる。それがいつ決まるというのは、自軍コートにボールが飛んで来た時。つまり、敵コートにボールがある内に次の攻撃を決めていなくてはいけないのだ。

なお、ダイアルによって選んだ攻撃は必ずしも成功するわけではない。正しくは、ダイアルで選んだ攻撃の"トス"を上げるのだ。

攻撃の種類をざっとあげよう。

★Aクイック…セッター近くの速攻（左側）。

★Bクイック…セッターから少し離れた速攻（左側）。

★レフトサイド…コート左側からの攻撃（左側）。

★Cクイック…セッター近くの速攻（右側）。

★Dクイック…セッターから少し離れた速攻（右側）。

★ライトサイド…コート右側からの攻撃（右側）。

★センター…コート中央からの攻撃（中央）。

★バックアタック…アタックライン後ろからの攻撃。

以上が攻撃の種類。

さらにダイアルには2つの攻撃がある。

★オートマチック1…ノーマル攻撃（レフトサイド・センター・ライトサイド）。

★オートマチック2…クイック攻撃（A・B・C・Dクイック）。

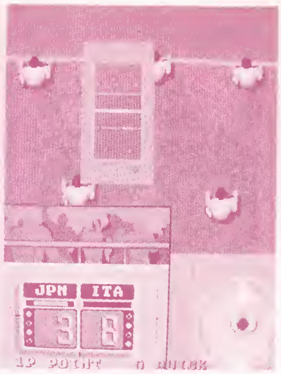
オートマチック1・2は状態に応じて、それぞれの攻撃のトスを上げてくれる。

攻撃を選んでも、アタッカーがいなければ敵コートにボールを返してしまうこともあ

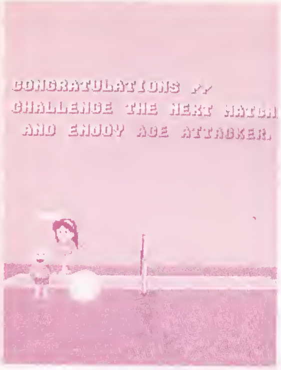
るし、ミスをすることもある。
また、オートマチック1・2以外の時には、状態によってフェイントのジャンプをしてくれる時がある。
さらに、アタックの時にベストタイミングだと、画面がアニメーションに変わる。さらに、手とボールまでアップになる。こうなれば、たいていポイントになる。ただし、強いチームだと通用しない。



この後、この人はコート外に（ホトンド漫画の世界）。



日本チームのサーブだと、日本、チャチャチャの声援が。



試合に勝てばこのようなデモが。この他にも数種類あり。

チームは8チーム個性派ぞろい

チームは8チームあって、それぞれの個性みたいなのがある。表にまとめてあるので参考にしてくれ。

難しそうだが…

それにしても、この操作は最初見た時は「絶対操作しきれないよ」という人がいるかもしれない。
でも、心配ない。その操作系に慣れてしまえばこっちのもの。しかも、思ったより操作は難しくない（ホントだよ）。だから、1回やっただけでやめてしまわず、何回もやってみよう。得点できるようになればおもしろくなってくるからね。

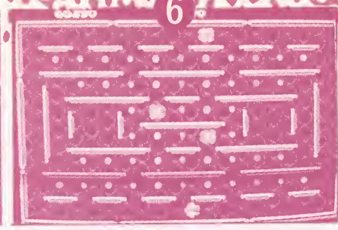
（やまかわ悠理）

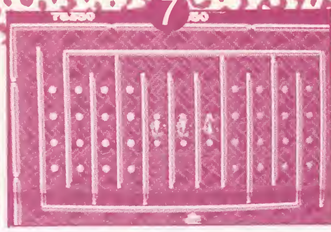
チーム／特徴	日本（白・赤）	韓国（紺）	イタリア（赤・オレンジ）	フランス（ライトグリーン・ピンク）	ブラジル（紫・紺）	キューバ（黄・白）	アメリカ（青・赤）	ソ連（黒・黄）
ノーマル系	35	35	50	50	70	70	50	50
クイック系	60	60	45	45	20	20	40	40
レフト系	50	40	60	33	25	50	33	29
センター系	45	55	33	60	25	25	49	32
ライト系	35	40	25	32	50	25	32	49
フェイント	6	8	7	5	3	3	4	4

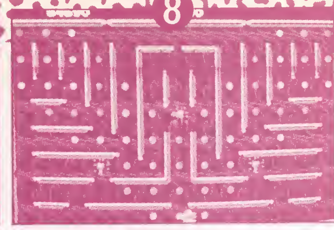
トスの種類	ノーマル系……レフトサイド・センター・ライトサイド クイック系……Aクイック・Bクイック・Cクイック・Dクイック
攻撃位置	レフト系……Aクイック・Bクイック・レフトサイド センター系……Aクイック・Cクイック・センター ライト系……Cクイック・Dクイック・ライトサイド

◆表の見方：例えば、日本の場合クイック系のトスが多く、レフト・センターの攻撃が多い。また、フェイントも比較的多い。


5


6


7


8

パターンにしてパターンにあらず…要は実力!

レイメイズ

Joe山田

先月号(P36~37)の紹介に続いて、今回は「ある理由」によって、全青ルートのパターン作成の足がかりを教えよう。

●本文中の60、0などの数字は、60が画面上のノーマルプレートの数で、0がメタルプレートの数。

①ベラドンナ(2)
60・0
まずは小手調べだ。さほど難しくはないでしょう。アイテムも取らなくても可。

②ニトライト(4)
72・0
真ん中の2匹のニトライトがくせ者ではあるが、これで詰まるようでは困る。スピードボタンを押しっぱなしでクリアできるようにしよう。

③シニアコデイン(3)
40・0
始まったばかりの時が勝負の分かれ目だ。まずは左上の黄色ドットを食べよう。パワープレートがあるぞ。

④ウッドローズ(3)
36・0
壁のすき間に注意せよ。やたら細い所は通れない。通れるつもりが、実は袋小路だった。なんてゆーのは泣くに泣けないミスだ。

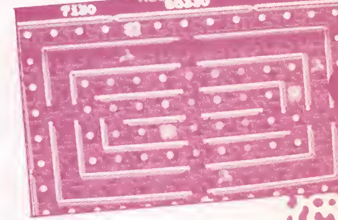
⑤ジュニアコデイン(2)
ダツラ(2)
42・0
まずはダツラに要注意。ジュニアコデインはかなりしつこいので、つらい展開になるぞ。また、障害物がでてくる面でもあるが、これぐらいはどってこともないだろう。

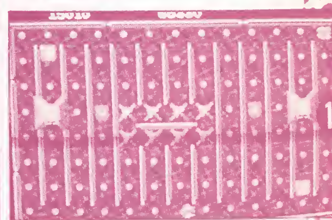
⑥シニアコデイン(2)
ジュニアコデイン(1)
50・0
コデイン兄弟の攻撃が始まる面だ。この位のラウンドなら、まだまだスピードで振り切れる。真中の10ドットを取る時は注意せよ。

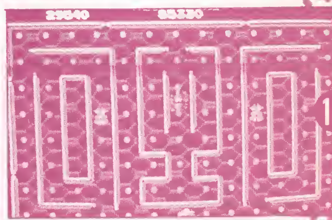
⑦ニトライト(4)
32・6
ニトライトが4匹というのに注意。かなり手強いのがわかるはずだ。また、メタルプレートも登場。まだ2回で消せるので、あせらないあせらない。

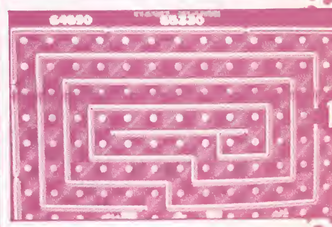
⑧シンセメスク(3)
58・0
シンセメスク初登場。スピードの遅いうちはさほどでもないが、速くなると強くなってくる。また、彼の下にドットが隠れていることがあるのもチェック!

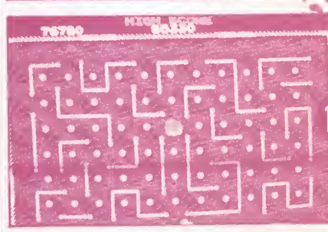
⑨シニアコデイン(2)
ジュニアコデイン(1)
74・0
スリップの障害物の登場だ。これもなかなかのクセ物。スピード速い時は当然のことにスリップする距離も長い。

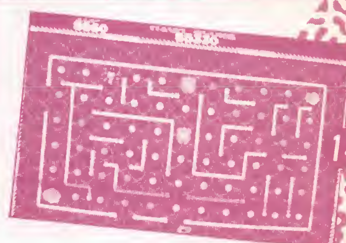

9

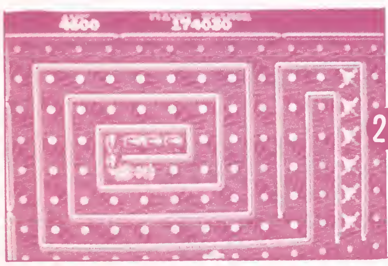

10

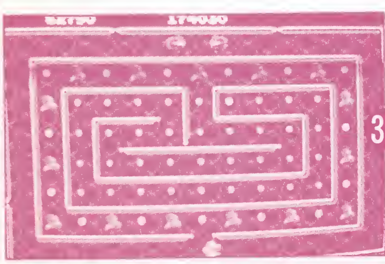

11

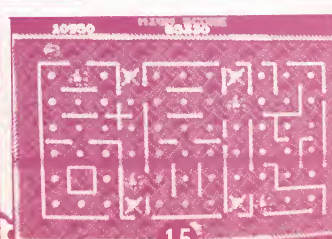

12

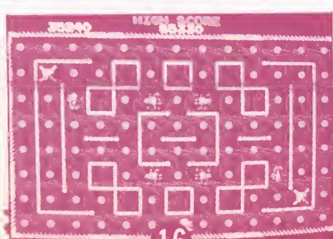

13

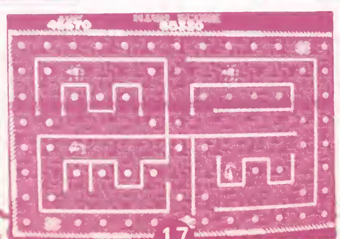

14

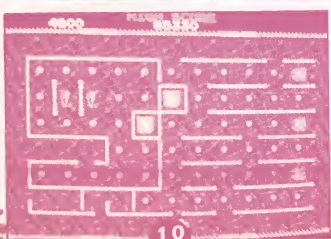

29

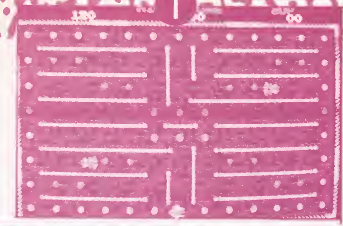

30

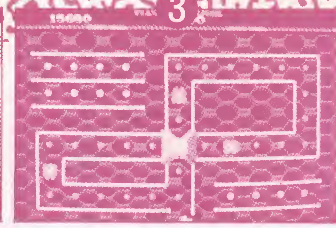
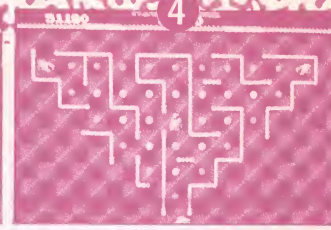

15


16


17


18

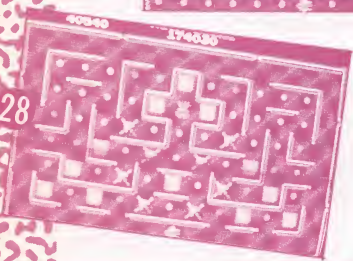
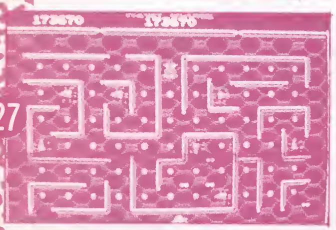
1

2

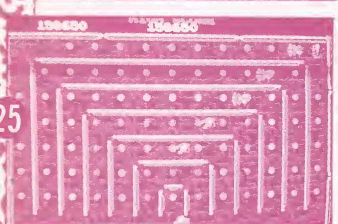
3

4


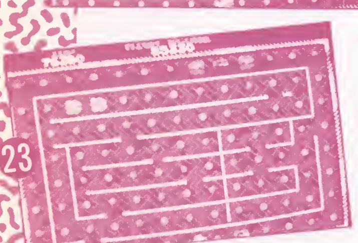
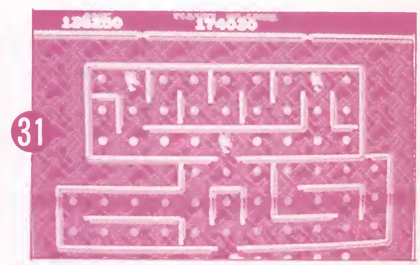
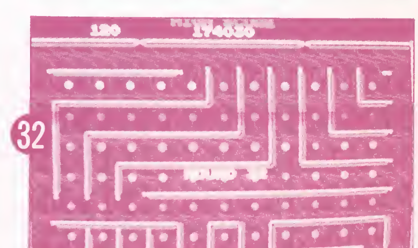
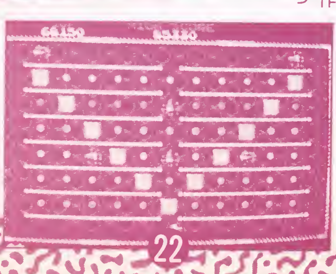
ここらへんも、まだパターンは要らないね。
⑩シニアコデイン(2)
ジュニアコデイン(1)
92・0
時限爆弾出現。この面で注意すべきことは、行き止まりの所だな。十分な間合いを測ってから入ろう。
⑪ベラドンナ(2)
シンセメスク(2)
96・0
ここら辺りからパターンが必要となってくる。真ん中のつぼの底に、アイテムがありそうな感じがしないかな? うーむ。
⑫ベラドンナ(2)
102・0
ベラドンナの追い返しに成功すれば楽勝だね。そのさいに、真ん中へベラドンナを入れる場合には2匹まとめるのがミソ。
⑬?(?)
66・0
ダツラの下に何がいるのか。それは言えない、悪しからず。ではなくて、それは自分で確かめてもらおう。アイテムは、えてして「行き止まり」にあるという事を覚えておいて損はないよ。クサイと思ったら、すぐチェックせよ!!
⑭シンセメスク(1)
シニアコデイン(2)
ダツラ(1)
66・0
この面も、壁のトリックに注意。思わぬ所が行き止まりになっているので、あらかじめ対策をたてておこう。それと、そろそろレバーさばきが難しくなってくるぞ。こればかりは身体をならすしかない。練習あるのみ。
⑮シンセメスク(4)
ニトライト(1)
61・0
行き止まりに注意せよ。こうなってくると、自分でマップを書き直したほうが効率が良いかもね。ニトライトは通らない所があるので、そこを利用するべし。
⑯ニトライト(2)
シンセメスク(4)
92・0
さほどの面ではない。スピードになれていればの話しだが。野生のカン、バリバリでクリアしよう。時限爆弾でニトライトを殺すのも一興。
⑰ニトライト(2)
シンセメスク(2)
シニアコデイン(2)
66・0
どこを最初に攻めるのかがポイントになる。どこに、何のアイテムがあるかを調べてから、パターンを作ろう。
⑱ニトライト(2)
シニアコデイン(3)
51・6
ぜんちゃんね。メタルプレートのある面は、ノーマルプレートから攻めるのは鉄則の1つ。なぜならば、いいアイテムが出現するかもしれないからだ。
⑲ニトライト(2)
シニアコデイン(1)
ジュニアコデイン(1)
36・0
ニトライトがどこを通るかをよく見た上で、コデイン兄弟の誘導を考えよう。時限爆弾を使うのも一つの手ではあるが、パターン化しにくいだろう。
⑳ニトライト(4)
18・0
この面は一息入れられるのだ。時計廻りで食べていこう。こーゆー感覚は好きだなあ。
㉑シニアコデイン(3)
5・61
固い面だというのは見せかけだ。白いドットから食べよう。いいアイテムがあるぞ。逆に言えば、そうでないと終わっているのだが。
㉒ニトライト(2)
シンセメスク(4)
55・0
まずは、アイテム探しだ。「アイテムは行き止まりにある」という鉄則を思い出そう。先に真ん中から攻めるのもよろしいんでは。
㉓ニトライト(2)
シニアコデイン(2)
ジュニアコデイン(2)
104・0
どこの壁が開閉するのかをよく調べてから、誘導のパターンを作ろう。このような面構成では、がぜんニトライトが強くなってくる。11—灰の面で練習するものよいだろう。
㉔ノーガナイザー(6)
7・94
とうとう、ノーガナイザーが出限してきたぞ。アイテムは出現させて即回収。これを守らないと、ノーガナイザーにつけ上がられるぞ。レーザーさえ取れればなんとかなる。しかし、ノーガナイザーは玉子を生む。その対策の1つとして、メタルプレートは全部を残り1回にしてから取る。ということが言えるだろう。そうすればノーマルプレートを変わらないので、かなり楽になるハズだ。
㉕ベラドンナ(3)
ニトライト(1)
ウッドローズ(2)
87・0
この面は、後半にしては易しいのだが、パターン化はしにくい。やればわかるだろうが、壁の切れ目がクセ者。ここで止まるとパターンにはできない。ここまで来た人ならば、野生のカンでGO!!

君の意見を待つ!!

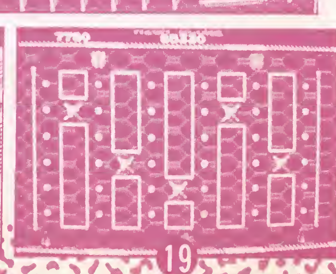
さて、残り7面。ここから先は、今まで述べてきたことを参考にして、自分なりのパターンを完成さてよう。トリッキーな地形も少ないので、スピードについていけば、今までよりもパターン化し易いハズだ。
みんなの希望によっては、完全なパターンを紹介していくつもりだ。逆に、自分の作ったパターンを編集部に送ってくれるのも大歓迎だ。
意見を待つ!!

28

27

26

25

24

23

31

32

22

21

20

19




観客の声援に応える選手の笑顔。感じイイスねえ。



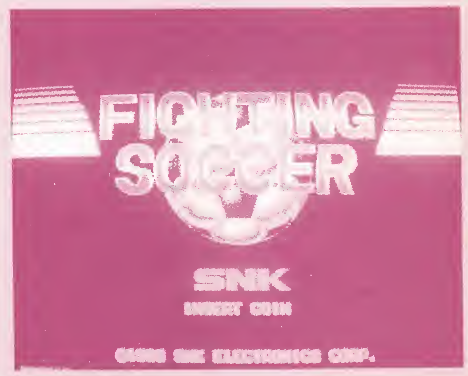
思い出の試合の数々。

爽快感がたまらない!!

ファイティングサッカー

Joe山田





タイトル。

スポーツゲームはやっぱりおもしろい。

1人より2人。2人より4人。みんなでやるしかない!!

前回紹介した「エキサイティング・サッカー」。今回もPLAYする機会があったし、おもしろかったので、もう少し突っこんでみたョ。

サッカーしたことある?

ささて、ゲームの操作と実際のサッカーとを比較しながら話しを進めていこう。

ドリブル

実際のプレイだと、ボールを蹴ったそのスキに取られてしまうことがあるが、ゲームにおいてはその心配はない。ボールが密着しているからね。

そのかわり、ボールを持っていると心なしかスピードが遅くなっている。

つまり、インターセプトされ易いんだね。逆に言えば、こっちも比較的にインターセプトし易いということになるのだから、まぁこんなモンでしょう。

さて自分にまとわりついてくる敵のルーチンだが、どうやらスライディングタックルができる範囲までは一直線に走ってきて、その範囲内に来ると、今度は自分を中心にして、円形に動くようになるのだ。

つまり、じっとしていてもすぐに球を奪われる事はない。しかし、移動している時は全方向にまわられるので、非常に取られ易いのだ。

パス

サッカーの戦略性を高めているのがコレ。当然この要素はゲームにも含まれている。左のボタン、ショートキックがそれだ。

ゲームの場合、パスというのではなく、あくまでショートキックであるということに注意してほしい。

具体的には、ボタンを押した瞬間の矢印の方向に人が居た場合に、そこまでの距離キッカリの分だけボールが飛ぶのだ。

ボタンを押した後は、パスされた人に操作が移る為に、前記の事よりパス後にレバーを入れると、ボールの止まる地点にパスを受けるべき人が居ない、という事態になってしまうのであーる。

シュート

これがサッカーの面白さの原点でもある。コミケでよく見られるという「キャプテン某」なんかでは何種類も見られるが、基本的には3種類である。キック・押し込み・ヘッディング。

やはり、パス→センタリング→シュート。これがベースラインだね。そうすると、正確性の高いパス、つまり左ボタンで決めるということになる。

しかし、このやり方はあくまで対コンピュータの時。2人以上で対戦する時は、押し込みの方がいいぞ。前回書いた(予想してた)様に、キーパーのアルゴリズムが甘い!!

ボールを取ったら、ゴールへ突っ込め!!なのだ。

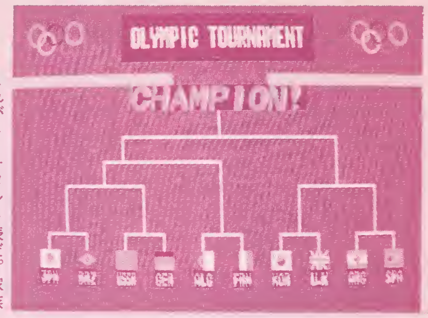
ヘッディングは決まるのかなぁ…?



これはデモの一部なんだけど、操作のし方をこのようにくわしく教えてくれる。



遊び方は5種類。Eコースがおススメ!



これがトーナメント表だ。家族対抗歌合戦を思い出す。タヌキさんチーム負け!(古いフルイ)



青空高く聖火は燃えて……。



エンディングの一部です。

ロングキック

これは、センタリング・シュート・クリアの3種類。

☆センタリング

ラインぎわ、コーナーヘドリブルしていって、ループレバーを中心方向へ向けて、右ボタン。で、左ボタンを連射すれば、矢つぎ早にシュートしてくれる。この時に、ループレバーの方向には注意しておこう。また、シュートを右ボタンでやると、ヘッディングする可能性があり、ちょっち危険かもしれないなぁ。

☆シュート

とどのつまりはロングシュートなんだが、対コンピュータの時は意表を衝いた攻撃で効果があるかもしれない。でもネ、あまり使えないと思うヨ。

☆クリア

バックスの基本技にして重要な技だね。クリアのパワーによって、チームの力はかなり左右される。

ゲームでもやはり重要だ。インターセプトが圧倒的に有利なゲームだけに、なおさらネ。このタイミングと方向、ループレバーの向きが重要だ。センターラインの辺りを目やすにして、どこに味方がいて、敵がどんな動きをしていて、どこに空き地があるか、注意深く迅速にプレイしよう。

実際とは違って、スウィーパーが声をかけてくれることはないので注意しよう。

ヘッディング

ゲームではあまり使えません。ダンクショットよろしくで、キャラがアップになるが、あまり効果がない。

スローインやロングキックのカットには多少の効果が見られますが、たよるのは禁物。

スライド

スライディングタックルのこと。

かなり使える技だが、間合いと方向が大切。

思ったより届かないぞ。

キーパー

ここでは、彼に関することをざっくばらんに述べよう。

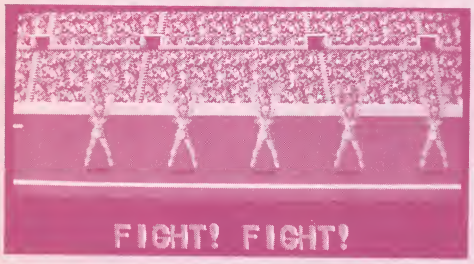
まずは、何もしない時のルーチンだな。

はっきり言ってヘタだ。動きはトロイ。なんと言ってもボールではなく、ボールを持っている人を追いかけているようなんだよね。

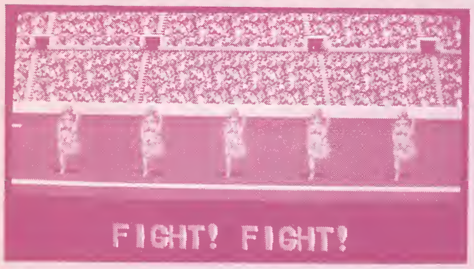
で、ボタンを押す。

そうすると、ジャンプしてとろうとする様になるのだ。これを利用しない手はない。

後は、特にないな。



チアガールのピチピチギャル。BGMにのってファイトと応援してくれるヨ。



水着がいいという人はこちらです。ただし、決勝戦近くまで進まないとペケだヨ。

BGMは聴き逃すな

1人でやるには、ちとキツいゲームだなあ。少なくとも2人でやろう。それも、対戦でだ。

プレイ時間が3分。少し時間が短かいように思うだろうけども、そんなことはない。パドルマニアのノリで楽しめること、うけあいだ。

スポーツゲームは、えてしてプレイ時間が長く感じられるので、「まだ、1分もあるのか」とか思う位だ。

だからと言って、1人でやるなと言っているのではない。

1戦ごとに変わるBGM。

とにかく曲がいい。個性的な曲作りがなされている。これを聞き、いや聴き逃す手はない。これだけでもプレイする価値アリだぜ。

それと、エンディング。

スタッフリストという、ありがちなモノではある。が、それぞれの似顔絵が笑いを誘ってくれ(失礼)、心地よいあと味を残してくれるのだ。

という訳で、1人でやってもよし(ツライけど)、2人以上ならなお楽し。ループレバーも、今回のは使い易い。

4人揃ったら、麻雀でもガントレットでもない。これからはファイティングサッカーしかない!!

すべてのゲームが2回とメダルが200円分無料サービス

ミッキー

高な東京都心ドまん中、
なんと1ゲーム **オール50円!!**

「ギャラクシーフォース」がなあ〜んと50え〜んだ!!

入口に入ったら、いきなり2階に行ってみよう。な、なんとあのセガの巨大宇宙船〝ギャラクシーフォース〟が、ド、ド〰〰ンと置いてあるのだ。

1プレイ300円、2プレイ500円と巷で騒がれているギャラクシーフォースが、たったの50円なのだ!! 穴あき硬貨1個でプレイできる。信じられない君は来て見るベシ。

〝ギャラクシーフォース〟だけではない。すべてのテーブル、大型ゲームが50円なのだ。

そのため広い店内は若者たちでいっぱい。汽車賃かけて遠方からかけつけてきた人もいたので聞いてみた。

「埼玉県から来たよ。ギャラクシーフォースはもう19回やったけど、まだ2面の先。ちゃんと順番を待って並んでるよ」と埼玉県のH・Y君（17歳）でした。

こうしたミッキーの店内は、まず大型筐体ゲームが1階に網羅されており、2階はニューゲーム、ヒットゲーム。その他OLDゲーム、麻雀、花札等80数台が2階までの吹き抜けをグルリと囲んでいる。

オット、忘れちゃあいけない。メダルゲームがある。メダルゲームは最上階（3階）に一大コーナ



ギャラクシーフォース。いやー並んでます。ボクだってやりたいよ。



思わず熱くなります。ストリートファイター。



アルバイト急募!!
- 時間AM10:00〜PM11:00
- 時給650円以上
- 年齢18〜25歳
- 交通費支給
- ユニホーム（ジャンパー）支給
- 仕事内容ホール係、軽作業

区神田神保町1―16
3）4852

切りとらないで!!
1ゲーム
サービス券

〈広告のページ〉

ゲームコーナーミッキーが、ゲーメスト読者に大プレゼント!!

本誌持参の方に

ゲームコーナー

地価ベラボー

ミッキーニュース

ゲーメストの読者にうれしいニュース。今月号のゲーメストを持って行くと、なんと2ゲームとメダル20枚が無料サービスになる。

ウー、ミッキーのオーナー太っ腹!!

ひとつだけ気をつけて行ってほしい。サービス券のところは切り取らないで、本のまま持って行ってほしいのだ。切り取るのは店員さんに任かせること。

ハサミ等を持って、本屋さんを歩いてもムダなのだ!!

とゆーわけでゲームコーナーミッキー、近場の人もそうでない人もまずはチェック、とりあえずプレーイ、だ。





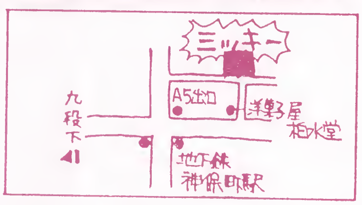
ーを形成しており、なななあ～んと1メダル10円だあ。パチパチパチ（拍手）
汽車賃かけても来るベシ!!





●大型ゲームも全部50円の店！





ゲームコーナー ミッキー

〒101東京都千代田

☎03(29

北海道の自然に魅せられて
札幌市郊外の小さな町
恵庭市に
ひとりの青年が
小さなゲームセンターを開いた
彼はあえて
コミュニティスペースと名乗った
なぜか？

新たなコミュニティを求めて



石井賢司（いしいけんじ）

コミュニティスペースNTK社長

ゲームセンターを経営している人、いわゆるオーナーというと、みなさんはどんな人を想像しますか。

中年のおじさん、たとえばメガネをかけているとか、頭が少々薄くなってきたオッサン（ごめんなさい）と呼ぶにふさわしい人を思い浮かべるのではないだろうか。

しかし、NTKの経営者であり店長でもある石井賢司さんはなんと25歳。若い。しかも独身。プレイヤーのみなさんとほとんど変わらない若さなのです。

この若さを武器に、魅力ある店作りに、今燃えている石井賢司さんにお話をうかがってみましょう。



〝ゲームセンター〟というイメージがイヤで…

店の名前はコミュニティスペースＮＴＫと言います。なぜ、ことさらコミュニティスペースというような名前にしたかというと、ゲーム場、ゲームセンターというイメージがイヤだったんですよ。なんとなく薄暗くて不良のたまり場、不健康な所といったイメージがね。

ただゲームをする場所というだけじゃなく、あそこに行けば仲間がいるとか、なにかおもしろい事があるというような、コミュニケーションの場としての店、そういう考えがあってＮＴＫが生まれました。

店は北海道の恵庭市にあります。札幌からJR千歳線で40分くらいの所で、恵庭駅からは歩いて10分。国道36号線沿いで、正面にセブンイレブンがあるのですぐに見つかると思います。

お客さんは小、中学生から一般の大人の人まで色々な人が来てくれます。中には100キロも200キロも離れた所から訪ねてきて下さる人もいますし…。本当に感謝しているんですよ。

自分達の近くにゲームコーナーがない訳じゃないのに、わざわざ遠い私の店まで来て下さる。それはゲームだけする店じゃない、仲間との交流や、そこに行くだけで楽しいということがあるからだと思うんです。

月に1回、第4日曜には月例会という集まりがあるんですが、この時なんかは遠方から来る人も多く、実に楽しくやってます。

黙々とゲームをするだけでなく、ゲームの話題や情報交換を含め、さまざまの形の交流が深められる店。そんな店が欲しい、と思っているプレイヤーもたくさんいるんではないでしょうか。



100円払ったら100円のそれだけの価値がなければ…

決して自慢話で言う訳じゃないんですが、ゲーム機のメンテナンスに関しては胸をはってパーフェクトだと言えますよ。少なくともそう言えないようだったら、この仕事をやっちゃいけないんだ、と常に自分に言い聞かせています。

具体的に言いますと、レバー、ボタンなどはもちろん、モニターのぼやけなどもあればすぐ交換します。ステレオ仕様のゲームなどはステレオで聞ける様にスピーカーを取り付けています。

なぜって、それが当然だからです。お客さんは100円なら100円の価値と交換で、楽しさ、精神的な満足というものを得るためにゲームをする訳です。そのゲームが正常に動かないとか、画面が見にくいという事はそれだけで、交換する価値がないという事なんです。

ここで私が考え出した〝おにぎり理論〟というものを使って、価値というものについて説明してみましょう。

仮にあなたがコンビニエンスストアーで1個120円のおにぎりを買ったとしましょう。あなたは120円と交換しておにぎりを買って食べ、おいしくて、お腹もいっぱいになりました。120円とおにぎりの価値を交換して満足したという訳です。

もし、あなたが買ったおにぎりが腐っていたらどうしますか？店員に言って交換してもらうなりお金を返してもらうなりするでしょう。

ゲームでも同じ事なんですよ。ゲームが正常に動かない、つまり



腐っていて100円と交換する価値がなかったら、それを店に出す訳にはいかないからです。

これは当然なことなのだ、と私は思っているのですが、違った考え方でお店を経営されている方もいますね。

よく言いますでしょ。お金がのみ込まれたとか、画面がおかしくなったとか…すると、その場ではお金を返してくれたり、調整中にしたりするんですが、少したつと又もとの状態のまま営業してるという…。他を悪く言う気持ちは全然ありませんが、でも実際問題として、これではそのゲームは100円と交換する価値がなくなってしまいます。

お互いの立場を理解し合えればかならずうまくいくはずです



私はマニアっていう定義は良く分からないんですが、ただゲームが好きなだけじゃなく、ゲームを研究して、その奥を極めようとする熱心な人達という様に考えています。

いわゆるマニアの人達も初めてお店に来られた方も、大切なお客様であることには変わりないですね。

ですから、そのゲームが持つ価値を100%活かすには、完全な状態でプレイ出来るようにしておくことが必要です。

人が集まってきて楽しい雰囲気があり、その上機械の整備も行きとどいている。このような店なら遠い所から、時間をかけてでも人が来るのもうなずけます。

でも人が集まると問題も出て来ます。

例えばマニアによる長時間プレイとかですが、そういったものはどうなっているのでしょうか。

私の店の様にコミュニケーションを大事にする所では、マニアといいますかゲームの上手な常連客は自分でプレイするだけでなく、新しいゲームのやり方を教えてくれたり、ゲームの色々な楽しみ方を考え出したりする、インストラクター的な存在となって役立ってくれています。

お客様の中には、特別にうまい人もいて長時間プレイの事は無視できませんが、ゲームをやるなとは言えませんからね。ゲームがうまくなるには、それだけの時間とお金と努力が費やされている訳ですしね。お店が混んでいる時は、今の時間は混んでますから、もう少し後でやってもらえませんかとお願いすることはありますよ。

ほとんどの人は納得して、心良く応じて下さいます。

これはもう店とプレイヤーがどれだけ双方の事を理解しているかにかかってくるものなんです。プレイヤーは店の立場を、店はプレイヤーの立場を、互いに理解して行こうとする事が大切だと思いますね。



ゲームとのかかわりですか？高校生の頃インベーダーは絶対やらないぞって思ってたのですが…

家は千葉にありまして、高校3年生の時インベーダーがすごく流行ってたんです。

でも私は絶対やらないぞって、ゲームそのものよりもゲーム場という所へ行く気がしなかったんですよ。

ある日、友達がおもしろいから黙ってついて来いって言って…私はインベーダーだったら怒るぞ、すぐ帰るからと言いながらついて行くと、やっぱりゲーム場に入って行くんですよ。

インベーダーじゃないかって私が怒ると、インベーダーじゃないから入って見ろって引っぱり込んで、友達はゲームをやり始めたんです。

そのゲームはパックマンでした。やってみると、これがやみつきになりまして、ゲームに対する私の認識が変わりました。ゲームってこんなに面白いものだったんだってね。

ゲームをやり始めるキッカケの中で、友達にさそわれてというのはけっこうあると思います。石井さんも良い(？)友達のすすめでゲームにハマッてしまったんですね。

高校を卒業して北海道の会社に勤めました。学生の時一度北海道へ行ったんですが、その時北海道の自然の雄大さに感動しまして…。卒業したら北海道で働こうって決めていました。

就職したその会社はケーキ屋さんで、私はシュークリームをつくってたんですが、そこを1年ほどでやめて千葉に帰ってきました。なんとかゲーム関係の会社に入ってやろうと思いましてね。すでに相当ゲームにははまっていたんですね。

たまたまゲーム機のリース販売をやっている会社で社員を募集してたんで、そこに入ったんです。ごく自然でした。

その会社で働くうちに、自分でゲームセンターをやってみたくなって、そう思うと、もう止まらないんですね。勤めている会社の上司にも話して、私の家の空いていた建物を使ってゲームセンターを始めたんです。

経営は順調でした。あれ、こんなに入るのかな、って位。ゲーム機の数もふえて、最初はリース機ばかりだったんですが、そのうち自分で仕入れて売上も大きくなってきました。

ところが、商売って平坦なことばかり続く訳ではないんですね。そこの場所が激戦地になったんです。ゲーム料金の値くずれがひどくなってきたんです。1プレイ30円とか20円とかね。もちろんニューゲームでです。

そのうえ新風営法が施行される事になったんで、こりゃイカンと思いまして、どこか営業に良い場所はないかと考えている時、ひらめいたんです。

そうだ、北海道、恵庭だ、とね。そして恵庭に移ったのが新風営法施行直前で、現在に至ります。

人生には転機というものがあります。苦境の中でチャンスをつかみ成功させるもの、それは常に新しい何かを求めて挑戦する、熱い魂だと思います。



自分の機械はかわいい子供のようなものですよ

私の店には現在58台のゲーム機が置いてありますが、すべて買い取り、つまり私の持ち物なんです。

個人営業の店なのだから当然だと思いますか。確かに。でも機械はリースで、場所だけ貸している所は結構多いんですよ。

私は自分の機械がかわいくて仕方ないんです。商売として直接働いてくれるのは機械ですから。だ



不況不況という前に、自分がサービス業としてどれだけのことをしているか、常に考え反省し努力していきたいですネ、と石井店長さん。

から私は機械の調整やメンテナンスといったものを大切にするんです。そして新しいゲームを仕入れる時は、私が直接買いに行き、よく検討するんです。店に合ったゲームかどうかといった様な事をね。

それがお客様を大事にする第一歩ですし、満足してもらう事にもつながって来ると信じていますから。

機械だけ置いてあって、ほらゲームをやらしてやるって感じの店にだけはしたくないです。レバーがおかしくても画面が見にくくてもそのまんま、まったく無関心という店にもしたくないですね。

私がそんな店にしたくないと思っているような店が現実にあるんですが、何故そのような店があるかというと、そういう店は、売上が上がろうと下がろうと、そこで働いている人達には直接関係がないからなんです。時間かせぎ的な従業員が多くて、機械も他人のもので、自分には関係ないといった様に考えてしまっているからなんです。

リース中心の営業の場合、経営上の利点というものも確かにあると思いますが、お店の方で常に心しなければならないことがあると思いますね。

売上の何割かは、そのリースをしている所にいってしまう訳ですから、店側としては機械のことまでやっていられないとか、リースの会社のものだから自分には関係ないという様なことになり勝ちなんです。ひどいのになると、ゲームに電気を流しておけばいいんだとばかりに、無人営業まがいのことをやっている所まであるんですよね。

これではサービス業であるゲーム店で、お客さんを満足させる営業をしているとはいえません。

でも、残念なことに、そういう様な店でも営業的に成り立ってしまう店があるのも事実です。それは場所的に人通りが多く、いわゆる流れのお客さんが多く入ってくるような店です。

一度その店に入って、ゲームが腐って、もう二度と来るもんかと思ったお客さんばかりだとしてもすぐに何も知らない新しいお客さん達が、次々にやって来るからです。

この様な、場所だけに頼った店というのも、けっこうあるのが現実でしょう。でも、長い目でみたら、お客様は確実に逃げていきます。気がついたらゲーム場はからっぽだったということになりかねません。

ゲーム業界は不況々々と言う前に、自分たちの商売はサービス業なんだと、もう一度自分自身に言い聞かせる必要があるんではないかと思います。



お客様は店を選び 店もお客様を選びます

私の店の近くに新しくゲームセンターができたんです。オール50円でね。私の店は100円のものもありますから、普通に考えると、その店の方にお客さんが行ってしまうと思うでしょう。

ところが、私の店に来てくれているお客さんはほとんど、いや、まったくそのお店には行かなかったんです。それはその店が、お客さんの事を考えない、ゲームだけ置いておけばいいというお店そのものだったからなんです。ゲームの機械は腐っていて、苦情を言おうにも店に人間が居ないことが多いという状態の店だったんです。

それでも初めのうちは、その店にもお客さんが少しはいたのです。でもそのお客さん達は、誤解をおそれずに言えば、私の店には来てほしくない様な人達だったんですよ。というより、私の店には来れないと言った方がいいかもしれません。

未成年でタバコを吸っていて、注意しても言う事を聞いてくれなかったり、他のお客さんに恐喝まがいの事をしたりして、店から出て行ってもらった様な人達だったのですから。

お客さんは、あの店がいいとかこっちの店には行かないというように店を選びますが、店でも、あの人は来ないでほしいとか、来ても出て行ってもらうといった、お客さんを選ぶ権利があります。

選ぶと言っても、常識的に考えて当たり前の事——他の人に迷惑をかけないとか、決まりを守るという様な事を平気で無視する様な人、それらを注意しても、それも無視するという様なごく一部の人達の事で、マニアだから入れないとか、そういった事ではないんですよ。

この様な事に注意しない店では、普通のお客さんが入りづらくなり、店がますます悪くなってしまいます。

やはりこんな営業はいけないしやっていけるとも思えません。これでは、いつまでたってもゲームセンターは暗い、とか不良の溜り場というイメージから抜け出せません。これはこの商売の存立そのものにかかわっていることです。

やはり、私たちは健全さをモットーとして、地域と密接な関係をもって、それに合う営業をしなければいけないと思います。周りに住んでいる人から、あの店に行っているならウチの子は心配ないと思われる様な、そんな店が必要とされているはずです。

私の店、コミュニティースペースNTKは、そういう店を目指してやっています。

別に、すべてのゲームセンターが私の店の様にすれば良いという訳ではありませんし、それは無理でしょう。

でも私は今の店のやり方でいいと思うし、自分で信じてやってますから、これからもどんどん進めて行きますよ。

最後に、石井さんからゲーメスト読者にメッセージを。

前にも言ったことですが、店もお客様を選べるんだという事です。

自分の家の近くに気に入ったゲームセンターがなければ、少しぐらい遠くても、自分がこれだと思う店を見つけるようにしてもらいたいですね。

そして、自分の行動範囲内にそういう店がなかったら、自分達でそういう店を作る努力をしてみて下さい。もちろんプレイヤーとして出来る範囲内の事でですが。

それでもそんな店がどうしても無くて、遠くてもかまわなかったら、一度NTKへ来てみて下さい。

きっと気に入ってくれると思うし、私の店を見て、自分の所にもこんな店を作ってみようと思っていただければ素晴らしいし、すごく嬉しい事ですね。

（構成＝C・C）

◆NTKの住所は
〒061-14 北海道恵庭市漁町13
☎（0123）33-2271

君の夢が現実に。今、究極のゲームシステムが誕生

アルメガゲームシステム

―げーむ大革命だ!!―

1988年、ついに君の憧れの業務用ゲームが、それだ!!
君のものになる日が来た。
アルメガ スーパーゲームシステムは、
アルメガ スーパーゲームシステムは、膨大な種類とクオリティの高さを誇る業務用ゲームを、
君の家で楽しめるように、誰にでも扱えるように、
そして何よりも低価格を追求することにより生まれた、
次世代ゲームシステムです。

■まずは筐体（本体）

最高の業務用TVゲームが最高の操作性、最高の装備で、君の手元に最低料金で。

PART 1

本物の業務用中古ゲームマシンを激安販売。（一二〇〇〇円より）電源をコンセントに差し込むだけで、即、使用可能。

PART 2

当社オリジナルコントロールBOXも販売。家庭用TVやパソコン用モニターで業務用ゲームが出来る。

■そしてゲーム基板

リースでもない、レンタルでもない。画期的なスーパーチェンジシステムなのだ。

今までゲーム基板は素人には扱えないし、値段が高くて、と敬遠していた君ももう大丈夫。それらの悩みは「スーパーチェンジシステム」で解決だ。

この「スーパーチェンジシステム」の会員になると、例えば基板価格七八〇〇円の基板をもっていて、他の七八〇〇円の基板に買い換えたい場合、当社規定のチェンジ料金（一二〇〇円より）を払うだけで買い換える事が出来る。もちろん交換したい基板が、持っているものより高ければ差額を払えば良いし、安ければ差額は返還される。

今まで基板を買い換えようとすると、売値は買値に比べて極端に安くなってしまった。それを考えればいかに得か分かるだろう。

もちろん期限や回数制度などはなし。基板価格は毎月郵送で通知される。

基板は全て専用中間ハーネスが付いてカートリッジ化されているので、誰でもすぐに扱える。これなら今までためらっていた君も、すぐにゲームができるぞ。

■その他いろいろあります

その他一般販売としてニューゲームから〇LDゲームまで基板多数あり。（二八〇〇円から）ポスター、ポップ等からジョイスティック、ピンボールマシン、大型筐体まで、豊富な品揃えと驚異的な低価格でお待ちしております。

■とりあえず会員に！

現在AM会員募集中。豪華プレゼントや特別情報など、特典、内容がいっぱい。ゲーム攻略や売ります買いますコーナーなど様々な企画も準備中。

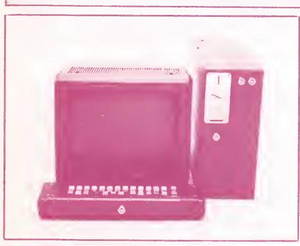
●詳しい資料のご請求は

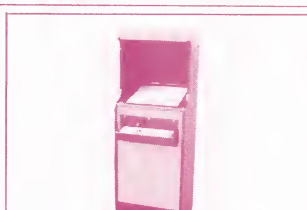
とにかく貴方のゲームに関する願いは、全て当社におまかせ下さい。詳しい資料のご請求は六〇円切手を三枚同封の上、下記の住所までお送り下さい。

オリジナルコントロールBOX

●なんといっても拡張性重視。操作パネルは麻雀用、同時プレー用、トラックボール、ドライブゲーム用ハンドル、ブロック用センサー、もちろんあなたが持ってるジョイスティックでも、なんでも接続可能（変換ケーブルが必要な場合もあります。）
●モニターは、パソコン用RGBモニター、業務用ゲームマシンの中古モニター（7800円より）、もちろんTVアダプター（オプション）使用で、家庭用TVに接続もOK。
●ヘッドホン端子、ボリューム付き。その他コインセレクターの取り付けなど何んでも可能。

仕様は改良のため予告なく変更されることがあります

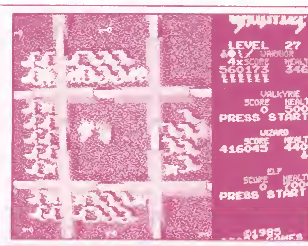




W49 H90〜130 D46



W86 H60〜75 D56



アミューズメント機器の総合商社（アミューズメントマシン協同組合正会員）

創業19年 ㈱アイザックス・コーポレーション

（本社）〒250 神奈川県小田原市多古390の2 ☎(0465)34-4435㈹ FAX(0465)34-4979

鬼のぜんじ★短期集中講座

緊急提言



ゲームが10倍うまくなる法 番外編

おもしろいゲームってなんなんだ!?

ヒットゲームを作るのは難しい
だが――
ヒットゲームを見分けるのは簡単だ

石井ぜんじ

ヒットゲーム、しかもロングのヒットゲームをとばすのはむずかしい。なのに、せっかくのヒットゲームを、長時間プレイを防ぎたいとか、もっと手取りばやくインカムをふやしたい、とかの理由で、安易に難易度を上げたりエブリ設定を変えたり、イジル傾向が目立つ。それではせっかくのヒットゲームが死んでしまう。今回は、あえて「ゲームが10倍うまくなる法」にかえて、プレイヤーの立場から見た「おもしろいゲーム」「ヒットゲーム」の成立ち、条件を考えてみた。プレイヤーの皆さんはもちろん、メーカー、オペレーターの皆さんもぜひ読んでいただきたい。活発な意見、待ってます。

簡単に見ぬけるヒットゲーム

ヒットするゲームというのはいったい、どんなゲームなのだろうか。このことがわかれば、どのメーカーもヒット作をとばせるようになるだろう。これはゲーム業界にとって永遠のテーマであると言っていいと思う。

どんなゲームがヒットするかということについては、いろいろな意見がいわれてきたと思う。しかし、プレイヤーの立場に立って言えば、面白いゲームが売れて、そうではないのが売れないということは当たり前なのだ。プレイヤーにとって、ヒットゲームを見抜くということは結構簡単なことなのである。

その結果は、AOUショーのアンケート結果によく表われていると思う。本当の面白さのないゲームは、ロケテストのインカムが高くても、入荷当時のインカムが高くても1カ月とは持ちはしない。

ユーザーであり、一番ゲームのことがわかっているプレイヤーの意見を全く聞かないでゲームの内容を論じるから、ゲームというものがえたいの知れないものになってしまうのだ。

そういうことで、今回はプレイヤーの立場に立って、ヒットゲーム=面白いゲームとは何かを述べていきたいと思う。

プレイ時間とインカムの相互関係

まず、面白いゲームがヒットすると言ったわけだが、ひとつだけ例外がある。それはプレイ時間の問題だ。

確かにプレイ時間が半日に及ぶくらいになってしまってはインカムがあがらない。いくら面白いゲームでもそうだ。最近のオペレーターは特にプレイ時間に厳しく、すぐ速く終わるようにしてしまったりする。

例えば、過去の例では、カプコンの「闘いの挽歌」、セガの「アレックスキッド」、コナミの「ダブルドリブル」、ジャレコの「バルトリック」、ナムコの「妖怪道中記」などだ。これらのゲームはゲーム性あるいはストーリー性など優れた面を持ちながら、あまりのむずかしさ、プレイ時間の短かさによって短命に終ってしまったゲームなのである。

やはり、根本的に、5分も遊べないゲームにお客様が何回もついてくれると思ったら大間違い。要はお客様がいかに満足するかということが問題なのだ。

それに、理論上長時間プレイできても、実際にそれができる人間は非常に限られてくる。ここは、ファミコンと全く違うところだ。百人に1人長時間プレイできるからといって、他の客のことを考えずに難しくすることを要求してしまうと、とんでもないことになる。

ロングヒットを狙おうという場合には特にプレイ時間が重要。ドライブゲームなど、一部のゲームを除けばロングヒットのゲームでプレイ時間の短いゲームは全くないと言

っていい。
また、わりと長い時間プレイしているプレイヤーがいたとする。その時、「他のお客様に迷惑だからやめなさい」というのも、店員としては全くの感違い。だいたい、周りで見ている人は感心して、もっと先を見せてくれないかなあと思っているのだ。
それに、ある程度長くやっている人がいないと、見ている人が「このゲームは面白くない」とか「どうせすぐ終わってしまう」とか判断してしまうことになる。
このようなこともわからずにインカムがどうのこうのと言うのは、プレイヤーとして腹立たしい限りだ。本当にプレイ時間が長すぎるゲームとそうでないゲームを見分けるのは、そんなに単純ではないのだ。



ゲームの面白さの2本の柱とは

さあ、さっそくゲームの面白さの内容についてくわしく説明していこう。
ゲームは今や、クオリティの時代になっている。今までは、とにかく新しいものを作り出してさえいればヒットした。しかし、今は、さまざまな要素を満たしていなければヒットしにくい時代になってきたと言える。
そこで、今の時代はゲーム性とストーリー性の2本の柱が成り立っていないと大ヒットはしないと言える。
それでは、ゲーム性、ストーリー性とはいったい何なのだろうか。
大まかにゲーム性について言うと、ゲーム自体の内容が面白いかどうかということだ。ゲーム自体というのは、例えばそれぞれがトランプでも囲碁でもいい。ゲームというものの本質にかかわる部分だ。
具体的に言えば、ルールが面白いとか、追求してもなかなか解けない知的なパズルの楽しさなのだ。
また、それ以外に難易度の問題もこの部分にはいる。これは、ゲーム本来の面白さとは若干違うが、お金を払ってやる以上、プレイヤーの満足度に大きくかかわってくる。難易度もゲーム性の中に組み込んでかまわないだろうと思う。
ストーリー性は、最近のゲームでは面白さに占める割合が非常に大きくなってきた。それは、ゲームが本来知的なパズルだったが、ハードの進歩によって映像、音楽の面で大きく進歩してきて映画に近くなってきたということが大きな原因だ。
映画なら、その場面の美しさや、構成の確かさ、意表をつく展開、エンディングなどに力を入れるのは当たり前。このようなゲームは見た目の印象や展開によって、今までのゲームでは絶対得ることのできない感動を与えることができるのだ。
つまり、ストーリー性というのはアーケードゲームに新しい可能性を開いたと言って差し支えないだろう。
また、ストーリー性はゲームの演出ということも含む。どのような題材、どのようなグラフィック、というだけでなく、ここでこの敵を出したらプレイヤーはびっくりするだろうとかいうことが大切だ。これが演出なのだ。
このように、ゲームの中でプレイヤーがどう思うかというのを予測し、敵を配置したり、画面の展開を考えるということもストーリー性の中に含めていいと思う。
このストーリー性が極めて優れていて、しかもそれなりにヒットしたゲームとしてはコナミのグラディウス、ナムコの源平討魔伝、カプコンの魔界村などだ。
ストーリー性は優れていたのに、ゲーム性の問題でヒットできなかったのがテクモのジェミニウイング、デコのSRDなどと言っていいだろう。
他にも、音楽というのも今ではプレイヤーをひきつける大きな要素だが、これもゲーム性自体にはさほど関係ない。やはり、演出としてストーリー性に含めていいと思う。

ストーリー性を活かす画面の美しさ

何と言っても、ストーリー性を支えるのはグラフィック、いわゆる画面の美しさだ。とにかく、画面が今までになく美しいゲームはすごい。今までこういうゲームは必ずヒットしてきたし、今後もヒットしていくだろう。
画面に魅力のあるゲームはまずプレイヤーが目に止めてくれる。ヒットしないゲームの大半は、ニューゲームなのに目立たず、誰も客がつかないままうずもれていく。
まず初めにプレイヤーに注目してもらえるかどうかというのは、アーケードゲームにとって、何にも増して大切なことなのだ。
どんな人でも、ゲームの内

容というのは、何回もやってみなければわからない。いくらかのお金がムダになる。そこで、少しお金をムダにしてもいいかなと思わせるのはグラフィックなのだ。

本来、初めてプレイするという抵抗感を埋めるものは宣伝であるはず。でも、アーケードゲームの場合、他の商品と違って、メーカーがプレイヤーに向けて宣伝することはまずない。これが、真におもしろいゲームを葬り去っているのではないだろうか。

ともかく、宣伝が期待できない以上、プレイヤーは実際に目で見て判断するしかない。そうすれば必然的に、派手なグラフィックに傾いていくのは当然のことなのだ。

プレイヤーの最も好む 画面の質・題材の傾向

まず、画面の質だが、プレイヤーの傾向としてリアルなグラフィックを好む傾向がある。

これは、なぜかと言えば、ゲームへの思い入れの問題だと思う。適当なグラフィックではなく、もっとすごい、びっくりするようなものを求めているのだ。そこそこのものでは相手にしてくれない。

つまり、原色でベタ塗りのグラフィックだと、コミカルなものは表現できても、ゲームの世界の異様な雰囲気というのは伝えにくい。さまざまな雰囲気を伝えるには、それなりの色の数や陰影が必要なのだ。

また、題材についても、ホンモノ指向ということが言える。今、ゲームでヒットするストーリー上のテーマというのは、とにかくすごいことだ。少しでもちゃちな軽い感じがしたらダメ。グラディウス、魔界村、源平討魔伝、ドラゴンスピリット、ダライアスなど、ヒットゲームは重厚なテーマが多い。

しかも、単に暗いだけでなく、ストーリーの内容自体は今までにない空想の翼を広げたものでないといけない。例に上げたゲームにはみんなそういう部分があった。

このように、ゲームの背景に独特の世界を作り上げていないと、プレイヤーはのめりこんでいかないものだ。

このようなストーリーの題材については、大ヒットを狙うについては不可欠の要素だと思う。この要素からはずれていても、中ヒットならゲーム内容が優れていれば充分。でも、大ヒットと呼ばれるゲームの世界はやはりどこか他のゲームに較べて、よりドラマチックな要素がある。

現在、あまりにも多くのゲームが出ているが、他のマネをしていないストーリーのゲームがいったいいくつあるだろうか。カンフーもの、戦争ものならいいだろうという安易な考え方がないだろうか。

また、開発が内輪ウケで面白いと思っただけというのはないだろうか。みんな、真剣に作っているのはよくわかるのだが、そのゲームの世界が本当に多くのプレイヤーに賞賛されるだろうか。

プレイヤー心理を とらえる演出とは…

ストーリー性のなかで、どのようなゲームの世界を作り上げたかと同じくらいに大切なのは演出である。また、この演出はゲームの構成と言ってもいい。

つまり、プレイヤーを引きつけて離さない展開があるということだ。「おお、これはなかなかすごい展開!!」と人がゲームをやっているのを見ていて感心するようなものがあるわけだ。

プレイヤーは、今やゲームに知的な面白さだけではなく、もっと心がゆさぶられるようなものを求めている。だから、何分かに1回くらいのペースでプレイヤーを驚かせ、ひきつけて離さないようなサスペンス映画みたいな構成がゲームに必要とされている。

また逆に、一番いけないゲームの構成とは、ずっと同じような背景がつづき、ボスもいないか同じようなものしか出てこないというもの。これではゲームデザイナーがいくら知的な面白さを強調したところで、全く相手にしてくれないだろう。プレイヤーは見た目で判断せざるを得ないし、100円も料金に払わなければいけないからだ。(しかも短いプレイ時間に…)

つまり、ゲームの構成では、変化があるというのが最低条件だ。がらっと変われば「おやっ?」と思うし、「いったいこの先どうなるんだろう」という思いにかりたてられる。

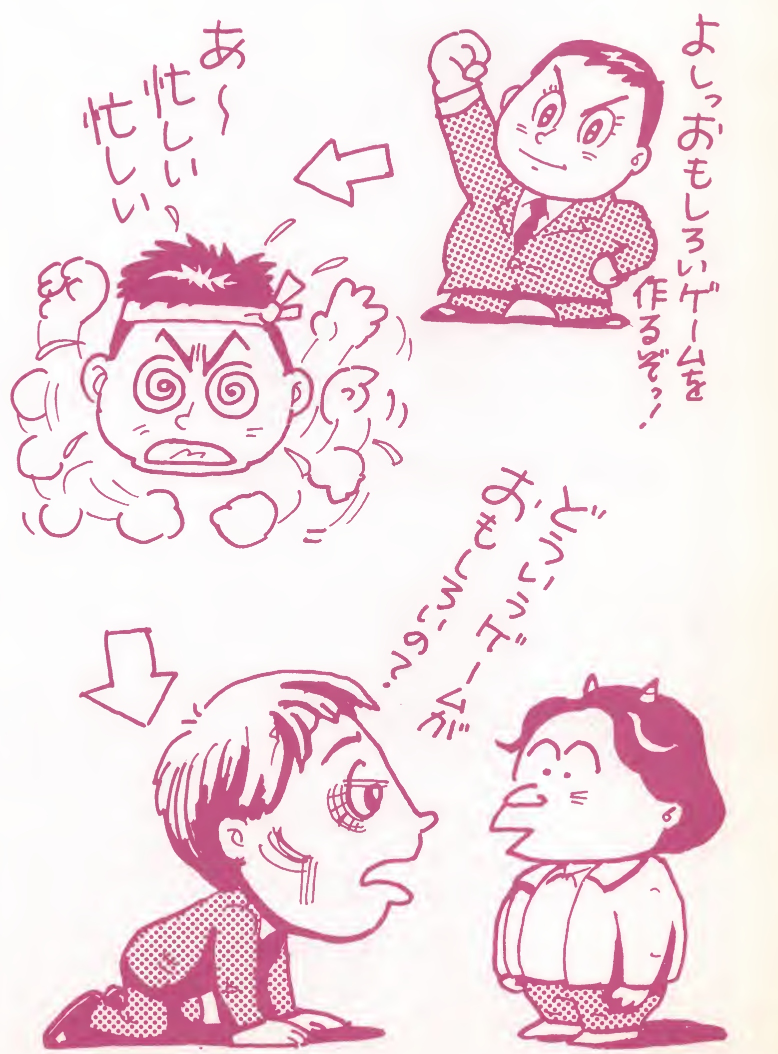
現在、ストーリー性を重視しているプレーヤーが非常に増えてきているし、そういうプレーヤーにとっては、今や「知的パズルを解く」ことよりも、「最後まで見る」ことのほうが大切となってきている。

このような傾向はここ2〜3年になって、さらに顕著になってきた。しかし、プレイヤーの要求にくらべて、開発は1年近くの歳月をかけて作るため、多少の感覚のズレが出て来ていることが言えると思う。各メーカーの開発陣とも、プレイヤーとしてゲームを見てきた時は、まだこのような傾向はそれほどなかったからだ。

そして、メーカーに入れば非常に忙しくなり、ゲームセンターに行かなくなって、実際の世界とどんどん感覚が離れていってしまう。

しかも、ゲームをやりこんで、メーカーに開発として入ろうという人は、ゲームのゲーム性にくわしくても、万人に見せるストーリー性、エンターテイメント性をまるで重視しないことがある。

現在、初めてゲームをやり初めようとする一般プレイヤーは、どのような世界がゲームにあるのか、どんなすごい展開なのかということに魅かれているのだ。そのことをもう一度開発陣に思い起こしてもらいたいと思う。



コナミ ゲームシミュレーションビデオ第3弾

GSV GAME SIMULATION VIDEO

KONAMI

興奮が興奮を呼ぶ！
超時空間の戦いがここに再現される。

総攻撃開始!!



グラディウスII
―GOFERの野望―

カラー/25分/ステレオ/HiFi/￥3,500
VHS-V35X8249/Beta-X35X8249

コナミシューティングベスト
●グラディウス●沙羅曼蛇●グラディウスII

カラー/60分/ステレオ/HiFi/￥9,800
VHS-V98X8250/Beta-X98X8250



6月21日
同時発売

発売元■コナミ工業株式会社　販売元・お問い合せ先■㈱ポニーキャニオン販売 映像営業部 TEL.03-221-3131

HOT NEWS

KONAMI ORIGINAL ANIMATION VIDEO

製作決定！
好評の続編 12月上旬発売予定

沙羅曼蛇 BASIC SAGA
瞑想のパオラ

全国5000万人のコンピュータ・ゲーム・ファンの夢を担(にな)って
日本初のA(オーディオ)×V(ビデオ)×C(コンピュータ・ソフト)総合レーベル

「サイトロン」デビュー!!

SCITRON & ART INC.

作品第一弾

〈VIDEO〉 ゲームセンターの興奮を大迫力ビデオで再現!! 観るだけで君はウィナー! そしてゲームの新しい魅力に出会うはず。



6/21 ON SALE
(セール or レンタル)

グラディウスII

GOFERの野望
25分カラーHi-Fiステレオ
VX35×8249



6/21 ON SALE
(セール or レンタル)

コナミシューティングスペシャル

グラディウス・沙羅曼蛇・グラディウスII
60分カラーHi-Fiステレオ
VX98×8250

©KONAMI 1988
■発売元:コナミ工業株式会社 KONAMI

ゲームセンターの興奮をビデオにパック! GSVシリーズ好評発売中

SEGA	アフターバーナー	VX35×1595	3500円
SEGA	SEGA バイクスペシャル	VX35×1596	3500円
SEGA	SEGA スーパーゲーム6	VX98×1597	9800円
コナミ	沙羅曼蛇(サラマンダ)	VX35×1519	3500円
コナミ	A JAX(エージャックス)	VX35×8220	3500円
アイレム	R-TYPE(アールタイプ)	VX35×1641	3500円
カプコン	ストリートファイター	VX35×1653	3500円
カプコン	魔界村	VX35×1654	3500円

GSV GAME SIMULATION VIDEO

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部 TEL 03-221-3151 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
サイトロン・アンド・アート㈱ TEL.03-498-7273 〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号

販売元/株式会社ポニーキャニオン
札幌支店/011-232-5151 仙台支店/0222-61-1741 大阪支店/ 06-541-1971 広島支店/082-243-2915
東京支店/ 03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111 福岡支店/092-751-9631 ニッパンポニー/03-667-3741

PONY CANYON INC.



キミもGAMESTでたくましくなれる！

とぃーねー

オリジナル・バインダー

せっかく集めたゲーメスト。折れ曲ったらどーしょう。破れちゃったらどーしょう、ヤギに喰われたらどーしょう。そんな想いに駆られて夜も眠れず、メシも食えず、眼窩は落ち窪み、ホホはこけ、生死の境をさ迷って、何とか助かって、その記念にゲーメストを買っちゃったりして最初に戻る。そんな経験誰でも1度はあるハズ。そんなあなたの悩みを即座に解消するのが、このゲーメストオリジナルバインダーです。1年分（12冊）のゲーメストを、その蒼く精悍なボディーにすっぽり収納し、文句ひとつ言ーません。「買っちゃおう！」とゆー賢いアナタは、下の申し込み用紙に代金＋送料を添えて、下記の住所宛、現金書留でレッツ申し込み！

各界著名人のコメント



JAROへの電話は勘弁してね。（丸山耕造・談）
板垣死すとも自由は死せず！（板垣退助・談）
うき（サル・談）



定価は1冊650円、送料は1冊350円、2〜4冊700円、5冊以上は850円となります。友達と一緒にまとめて買うのが賢いやり方、これぞ人類英智と言っても過言ではないでしょう。

キリトリ線

※住所・氏名はペンではっきり。
※本を切りたくない方はもう1冊買いましょう。それがいい、ナーイスアイデア。なにコピー？　ぼくコドモだからわかんない。

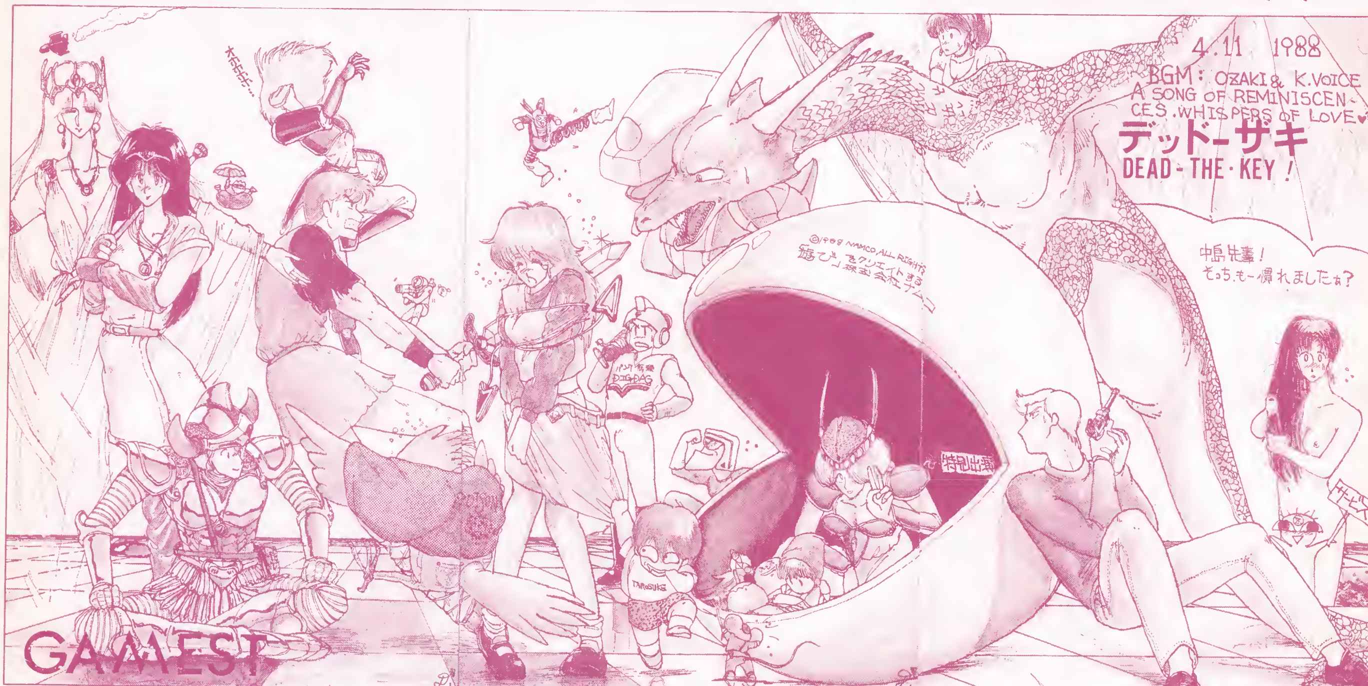
申し込み書	ゲーメストオリジナルバインダー	ご住所	
		TEL	☎　（　　）　−
	冊	お名前	様　才　印

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル 新声社 月刊ゲーメスト読者サービス係

ゲーメストアイランドなんだ——ゾ!と

構成　御旅屋喜久
助っ人　Ⓣこと TM

今月のボツはいやだっ!!



⬆(茨城県　DEAD崎君)★力作!!　まさにイラスト特集号のTOPをかざるにふさわしい。テレカあたり。

少し上達したからってひどすぎない!?
出入り禁止は

つい先日、私が近所の駄菓子屋に行った時のことです。そこにはグラディウスIIが入荷していました。私はグラIIに燃えていたのでラッキー♡とばかりに始めました。最終面でハマってしまい、ゲームオーバー。「まぁこんなものか」と思い、行きつけのゲームセンターへ向かいました。

翌日、その駄菓子屋に行った時、店のおじさんに「平野君はうまいからやらないでね」と言われました。私は「まだ誰も客が来てないからいいじゃないですか」と言うと、「そのうち来るんだ」と言われたので「客が来たらやめますから」と言いました。すると「とにかく君はゲーム（グラII）はやらないでくれ!!」

仕方なくR―TYPEをやろうとしましたが、これもダメ!!　チェルノブをやろうとしたらこれまたダメ!!

「どーしたらいいんですか!?」と言うと「お菓子でも食べたら?」などと言われてしまい、とうとう怒りが爆発!!　口論の末「出入り禁止!!」というおそろしい結果になってしまいました。

別の店に行き、そこのおじさん（けっこう仲が良い）に、さっきの店の話をしました。すると「あの店は小さいから収入に響くんじゃないかな。でも出入り禁止はひどすぎるなー」と同情してくれました。

それ以来、私は連日のようにその店（グラIIがある）で遊んでいました。

やがてある日、ついにグラIIがクリアできるようになりました。その時です。その店のおばさんが「君はもううまいんだからやらないでね。君はグラディウスII禁止!!」と言ってきたのです。その時は見ている人がまわりにたくさんいました。

私はその店ではゲームをやっていても大丈夫、と安心しきっていたので、だいぶショックをうけました。結局合計2店で出入り禁止をくらってしまい、かた身の狭い思いをしています。

両方の店とも小さな駄菓子屋だから、時間のかかるプレイヤーは邪魔者なんでしょうが、出入り禁止はやりすぎだと思いませんか?

店側としては、うまい人がやるとみんなうまくなる、とか考慮に入れてゲームを入れているんだと思うし、そんなにプレイ時間がかかるようなゲームは普通入れないと思うのです。

それに後者の店の場合、常連（なかなかゲームがうまい）が出入り禁止にならないのが不思議でたまりません。そりゃいつも来てはいないけど、一応私も「客」なんですから、平等にしてもらいたいのです。

私は今、その2店とは別の行きつけのゲームセンターだけでゲームをしています。あんな仕打ちをうけたので「あの2店には2度と行くまい」と心に決めています。

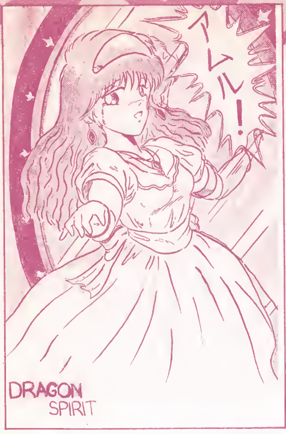
（栃木県　SRM―平野君）

ゲームは バクハツダっ!!

ほんなもんに
どうして夢中になるんじゃ?
と言われても
返す言葉は一つしかありません
——好きなんだもーん!!

ABIIに大夢中の女の子 出勤日数と同じ数だけ通ってます

☆私はアフターバーナーII(以後AB)に大夢中の女の子です。今日も昼休みABをしに行きました。(職場の近くにゲーセンがあって、出勤した日は毎日通ってるの♡)
いつもは入口近くにあるABが、新しいゲームの入れ替えでちがう場所に移動されていました。入口近くにあった時はスロットルレバーが店の壁側になっていたのに、今日からは逆に通路側になっていました。
スロットルレバーの無い方から普通の人は乗るでしょう? 私もです。ところが、スロットルの無い方にはスペースハリアーが置いてあって、すごく狭くなっているのです。ぶつぶつ言いながらも狭い方から乗り込んで、発進。
でも、連日の残業疲れのため(?)か、この日は4面でGAME OVER。その上、途中から次の順番を待っている男の人が私のプレイをじーっと見てたので、はずかしくなって急いでABから降りようとしました。
この時、狭くても壁側から降りればよかったのに、ついスロットルのある方へ足をのばしてしまったんです。歩こうとしたのですが、足が動かない…。「えっ?」と思って見ると、スカートのすそがスロットルにひっかかっているではありませんか!!
いち早くこの場から脱出しようと、あわてて無理矢理ひっぱったら、スカートが「ビリッ」……(さいわいすその方だけでしたが)。あとはそそくさと店を出てしまいました。
もうちょっと乗り降りしやすい所に置いてくれないかなぁ…。と思いつつ、明日も私はABに燃えるの!
(山形県 石川光子さん)
★ほんとに、もっと店内のレイアウトに気を使ってもらわなくちゃ。スカートのお見舞いがわりにテレカあげます。
(女性にいつも甘いって? その通り!!)



⬅(長野県 くろ君)★この清い涙のためにアムルは闘ってきたんだね。テレカあたり。



➡(長野県 ひつじ君)★アリーシャの涙顔が笑顔にもどるまでブルードラゴンは闘う!!



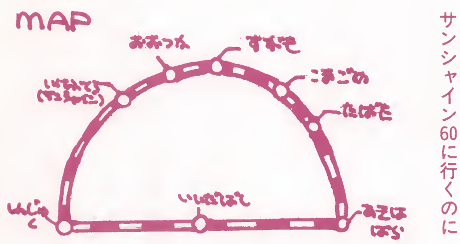
⬆(茨木県 波動拳あんく君)★手にするのはCAPCOMコーク!?



⬆(東京都 K²君)★手にするはムラマサブレードか!? (ウィザードリィのやりすぎだなあ…)

サンシャイン60は迷いやすく巣鴨キャロットは冷たく… ——僕からの忠告

☆この夏、東京ゲーセン巡りをする人へ忠告します。
〝東京は迷う〟
サンシャイン60に行くのに池袋駅から1時間かかり、その帰りは飯田橋の近くを通り、田端まで行ったくらいですから、絶対に迷います!!
ホントにみんな、迷って親指大の水ぶくれなどつくらないでください。
それと、巣鴨のキャロットでゲーメスト編集者を待っていても、店員の冷たい目しかこないので期待しないように。
(富山県 KIKUCHI-ハイホー君)
★……単に君が方向オンチなだけでないかい?(地図参照)それにⓖ編集部員は夜おそくまで編集部で仕事をしているので、夜○時以降じゃないとキャロットへは行けないのであった。ちゃんちゃん。

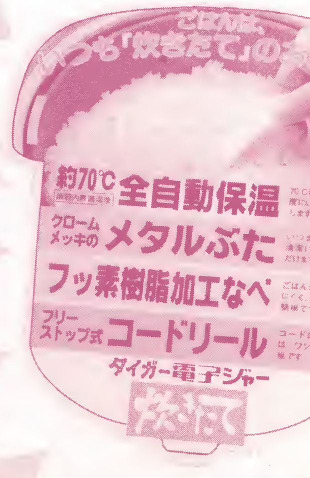


今月のおめでたい方

●富山県のんがむ君の場合●

台所でメタルぶた発見

☆先日、うちの台所で「めたるぶたさん」の親族と思われる「メタルぶた」さんが発見、保護されました。なお、メタルぶたさんは、数年前からタ○ガー社の「電子ジャー炊○たて」の中に住みつき、クロームメッキの体を生かして働いているそうです。
★……。



単なる ゲーマー度 ちえっく

☆次の質問に○×で答えてください

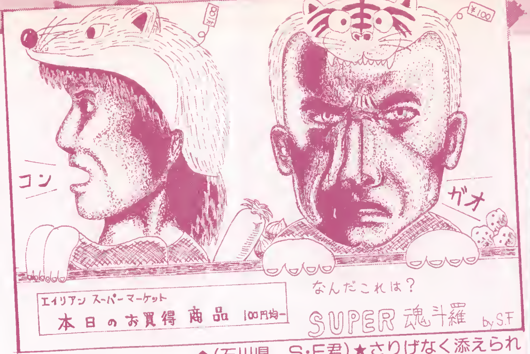
❶：４月号で１番よかったのは、しょう子ちゃんの特集である。
❷：４月号のしょう子ちゃん特集で、いけないことをしてしまった。
❸：４月号のプレゼントは生写真希望にした。(ちなみに4月号の生写真希望者数はいつもの20倍以上だったことをつけ加えておこう……㊞)
❹：４月号がきっかけでマージャンを覚え、はまるようになった。
❺：ドラクエIIIで戦士「あてな」武闘家「もも」魔法使い「かい」僧侶「さよ」というメンバーが登録されている。
❻：事あるごとに「波動拳!!」とか「What is this place?」などと場所を考えずに叫ぶ。
❼：ストリートファイターで「○×色のオーバードライヴ!!」と叫びながら敵をたおしたことがある。
❽：ゲームをしていて死にそうになると、思わず大さわぎをしてまわりのひんしゅくを買ったことがある。
❾：タイムギャルのある店を必死になってさがしている。
❿：見知らぬ所でゲーセンを見つけた時、ゲームをしない友人と一緒であってもそのゲーセンへ行く。
⓫：連射のしすぎで肩コリが激しい。
⓬：他の事をする金はないくせに、ゲームをするだけの金はある。
⓭：ゲーセンに無理解な教師をもつ、中学生の投稿を読んで、思わず泣いてしまったことがある。
⓮：佐藤久美さんのファンである。また、ファンクラブをつくりたいと思っている。
⓯：おたやんにおしりペンペンしてもらいたい。

○の数が…

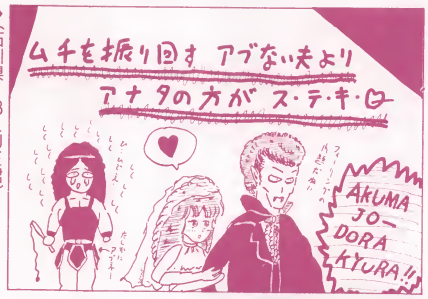
0の人………まともなゲーマーです。しかしまともすぎてマニアにはなれません。
1～4の人…少し変な奴です。深みにはまるのは日常生活次第ですので、注意してください。
5～8の人…変な奴です。しかし努力次第で立ち直ることも可能です。
9～12の人…あぶない奴です。病院へ行くか、ゲーメスト編集部で道を極めるかしかありません。
13～14の人…深みにはまっています。とんでもない奴になるのも時間の問題です。残された道は…。
15の人………とんでもない奴です。石を投げられないよう注意して下さい。
❷のある人…ゲーメストはそんなことをする本ではありません。
⓮のある人…私もファンです。ファンクラブつくりましょーよ♡
⓯のある人…何も言えません。御旅屋さん、何か言ってやって下さい。(はい、おしり出してぇー!! ぺんぺん…これでよろしーすか!?…㊞)

(大阪府　ＳＵＰＥＲ－ＳＨＪ君)

★❷番は何なんだ一体…。純粋な少年少女はわけがわからんではないか…。



⬆(石川県　Ｓ·Ｆ君)★さりげなく添えられた野菜は何なのだろーか？…100円均一…。



➡(石川県　ＢＬＵＥ君)
★うーむ…。これにローソクが加われば最強パワーだ!?



⬆(埼玉県　藤原ひさし君)★こ、これはもしかして最後の…。

アウトランが合っとらんなんてなっとらーん!!

☆僕はアウトラン大好き少年です。学校では芸夢センターは立入り禁止です。しかしそんなことにめげず、毎日を楽しくおくっています。

ある日の国語の時間に、黒板まで出て10題漢字を書かされました。書き終わると先生はゲーセンのオセロ芸夢の声で『なかなかやるね』と言ってくれました。

けれど、よかったのはここまでです。先生が僕に言いました「お前、『背』があっとらん・じゃないか！」……そうです。僕はバカなことに「□(せ)が高い」というところを「背が高い」と書いてしまったのです。

これだけならまだいいのです。つい聞きまちがえて「セガアウトランじゃないか」と耳に入ってしまい、思わず「セガのアウトランですか？イヤ～、先生もなかなかの芸夢通ですねぇ」ととんでもないことを言ってしまいました。「何？芸夢？お前ゲームなんかやってるのか」…僕は先生におこられてしまいました。クラスのみんなには笑われるし、イイことなしです。くっそ～、俺の耳はいったいどうなってるんだ！

(埼玉県　久美さん美人君)

★授業中に芸夢のことを考えてて、大ボケこいてしまった君。今後このような大ボケがないよう、耳そうじはしっかりやっておくことをおすすめする!?　テレカあげよう。

PCエンジンゲーマーよR-TYPEの偉大さを知れ

☆僕が部活をしている時、友人のＨとＮとＵの３人が「ＰＣエンジンのＲ－ＴＹＰＥおもしろいな」「うん、おもろいわ。もークリアしたでー」と話をしてました。

これぐらいは許せます。しかし、その後「ゲームセンターよりできがええわ」などと言われ、頭にきました。

ガマンして聞いていると…「ゲーセンの簡単すぎるわ」「ＰＣエンジンでクリアできたから、ゲーセンのへみたいなもんや!!」などと言っているのです。それもゲーセンに行ったことがないやつがですよ。

頭にきて何か言ったろーかなぁ、と思っていると、いきなり「俺、ノーダメージでクリアできるで」などと言ったから「バカなやつー、ノ・ー・ミ・スって言うんじゃ」と言ってやりました。そしてさらに「ＰＣエンジンでクリアしたからゲーセンでもクリアできる？やれるもんやったらやってみいや」と言い、ゲーセンのＲ－ＴＹＰＥで勝負になりました。

結果は想像通り。下手なくせに勝負をいどんで、Ｈは３面、Ｎは２面、Ｕは４面、俺は２周目７面。「これから『ゲーセンなんか簡単や』なんて言うなよ」とかっこいいセリフをはいてゲーセンから退散する僕であった。

(兵庫県　Ｒ－ＴＹＰＥ改めグラディウスII命君)

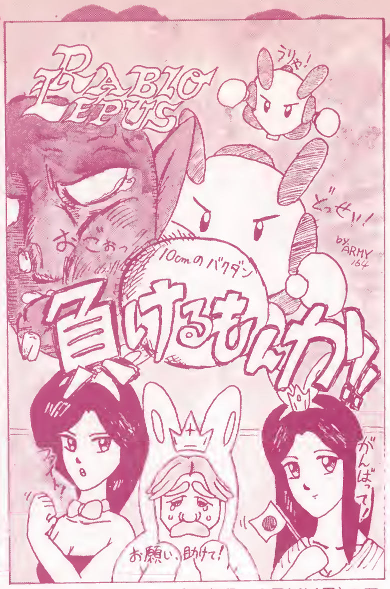
★よくやったよくやった…。しかしＰＣエンジンのＲ－ＴＹＰＥって(この当時)４面までしか出てなかったんでないかい？　やりこんでた君が相手じゃぁちょっと不公平かな？　何はともあれ、家庭用ゲーム機とアーケードゲームのパワーの差を証明したようで、私は非常にうれしい。

の季節だから…
大集合

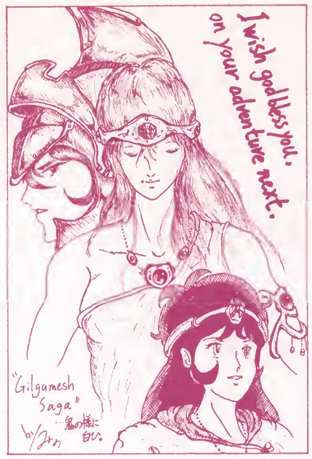
おたやんの机の奥に眠っていたイラストハガキを取り出して…というのは冗談ジョーダン!! ホントのところは毎回毎号限られた誌面で限られた数のイラストしか紹介できなくて……つもりつもった欲求不満を今回大爆発させたという訳だ。つまり他の所から２頁ぶんどって、イラスト大集合!!　私をホメてやってくれ。ウワーン（感激して泣いたところ）　　　（御旅屋）



⬆(長野県　といや／君)★まわりに飛びかうアイテムが…。



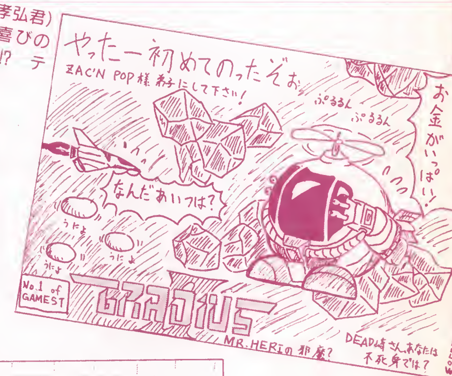
⬆(福島県　ARMY君)★フ、フキゲーンの歯が抜けるー!!



➡(東京都　へびーうえいとみのがめ君)★ファミコンの「クエストオブカイ」はどんなゲームなんだろーか!?



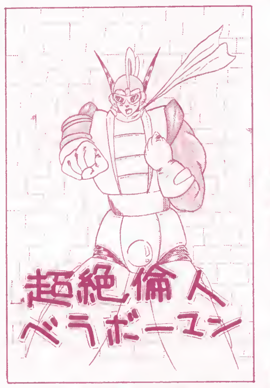
➡(千葉県　SUGI、君)★今年度のベストキャラは何になるのかな?



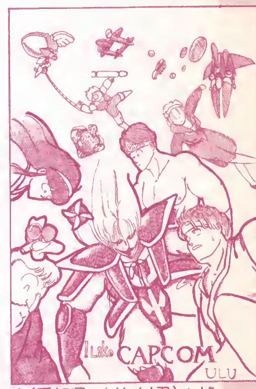
➡(茨城県　飯村孝弘君)★Mr.ヘリが大喜びのグラIIステージ3!?　テレカあたり。



⬆(山形県　ドッギャーン君)★ちと古いが、おもしろい!!　テレカあたり。



⬆(神奈川県　大後勝美君)★サラリーマン中村氏はかくもカッコよくなるのであった!?



⬆(愛知県　ULU君)★ぜんじさんが泣いて喜びます。

⬇(愛知県　単なるミーハー六鹿文彦君)★Hボタン連打ー!!





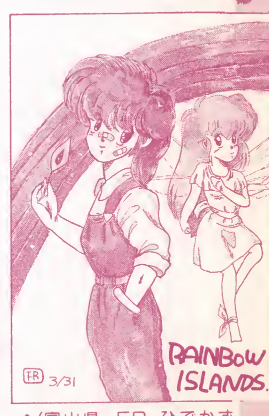
⬆(大阪府　斎藤渉君)★哭きの竜の読みすぎですよ!?

⬇(静岡県　伊東健君)★何故「どらきゅら」の「ゆ」がさかさまなのだろう?



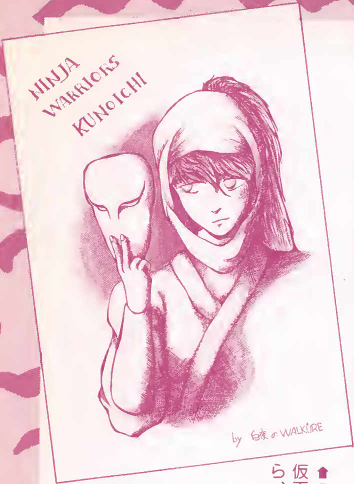
⬇(静岡県　あやせよしのさん)★女性読者の皆さんもどんどんお便り下さいね。





⬆(富山県　FR.ひでかす君)★鼻のサ　オはダテじゃなーいーっ♪（わかるかなぁ…）

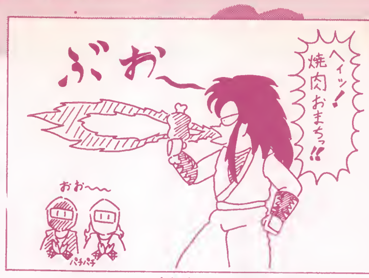
そろそろ虫ぼし イラスト



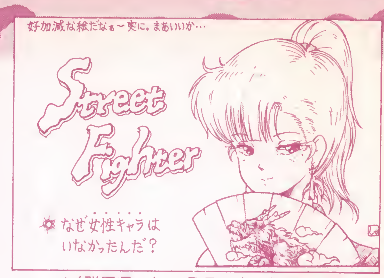
⬆(茨城県　白夜美人のWALKURE君)★仮面の下の素顔が温もりのある人間だったなら、あのような指令が出たのであろうか?



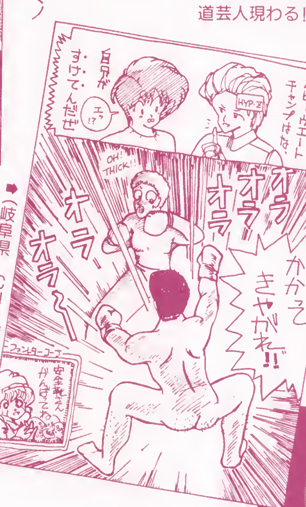
⬅(高知県　究極シャワ君)★くノ一はひたすら闘うのであった。



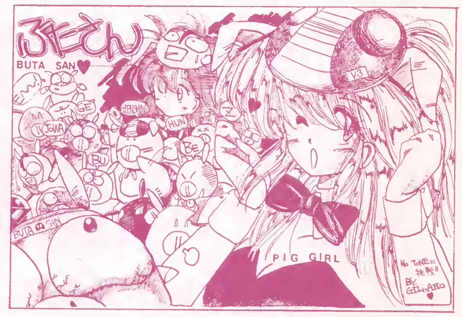
⬆(東京都　森三郎君)★謎の大道芸人現わる!? 拍手拍手ー!!



⬆(群馬県　しゃるろっと君)★男の闘いに女はいらぬのだよ。フッ…(©安竹課長)



➡(岐阜県　CHYO君)★お下劣…。



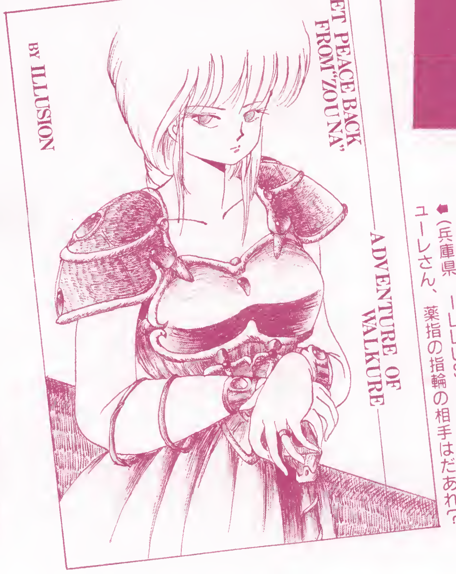
⬆(北海道　GIL-AHO君)★何てにぎやかなんでしょう?



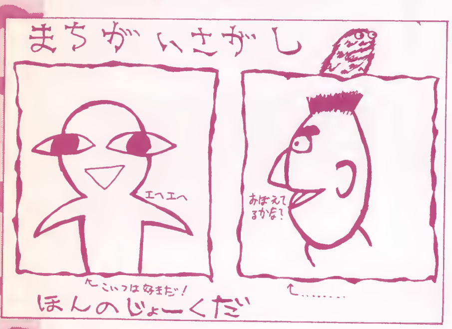
➡(大分県　END君)★連射命!!



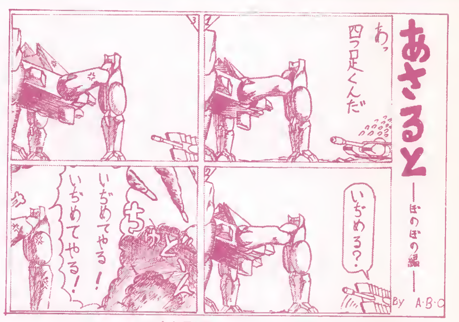
⬅(東京都　GHQ君)★みんなそうです…。



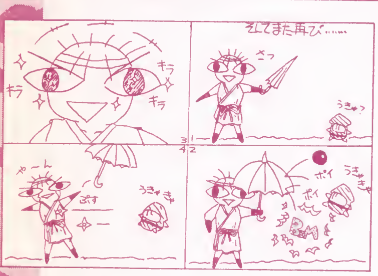
⬅(兵庫県　ILLUSION君)★ワルキューレさん、薬指の指輪の相手はだあれ?



⬅(長野県　ぴちゃ君)★小さい頃はセサミストリートはよく見たものです…。



⬆(山形県　A・B・C君)★……。キャプションが思いつかない…。いぢめる?



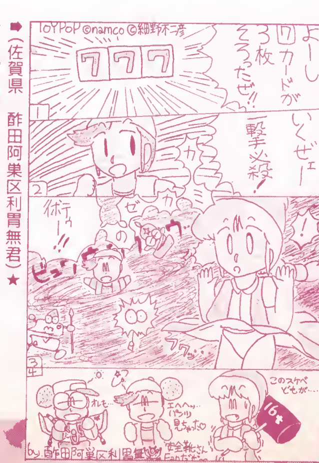
⬅(静岡県　清健二郎君)★ギャハハハハ!! 特別に雑君保父のサイン色紙あたりだ! いらないと泣き叫ぼうが送りつけるぞ!!



➡(石川県　BLUE君)★雑君保父も思わずニガ笑い!?…。



➡(高知県　TMビート君)★(高)ではSPY大和のもんがーダンスが定評があるゾ。



➡(佐賀県　酢田阿東区利胃無君)★そういう漫画もありましたねえ…。



➡(栃木県　南健二君)★どーこから来るのか黄金バーットッ!!

ゲームの世界

こいつは許せん
などと思っても
明日になれば
馬鹿らしくなる
見る角度をかえれば
どうってことない
そんなことってあるよね

ヤジをとばす人がうまいとは限らない

☆今日は1日何もする事がないので、ある町はずれの小さなゲームセンターへABⅡをやりに行きました。そこはいつも混んでいて、アフターバーナーにプレイヤーが集中していました。

僕は15分間、列に並んで待って、やっとできました。

最初に隠しコマンドを出し僕は4面で2回目にやられたときに、後ろで笑い声が聞こえました。

「あれをロックオンしときゃ良かったのに… ドジだなぁ」と、僕はヤジられてしまった。

それでもめげずに4面クリアし、6・7面をぶっとばしボーナス面に入ったのに、バーナーをふかしている自分に気がついた時には、画面にコンテニュープレイという文字が浮かんでいた。

そしたら、さっきの人に「お前、やり方知ってんのか？」と言われてしまった。僕は何も言い返せなかった。ここまで馬鹿にされるとは…ううっくやしい!!

すると、その人もやり始めた。僕よりさぞかし上手かろう、と思い、その人のプレイを見ることにした。そしたら何と！ 最初の隠しコマンドが出せなくて悩んでいるのです。いろいろガチャガチャやってみるのですが、コマンドのひと文字も出ませんでした。

よく見るとバルカンを押してませんでした。

そこまではよかったのですが、すべての敵をロックオンしようとレバーをまたガチャガチャ振り回すのですが、ぐるんぐるん宙返りしているうちに、結局1面でゲームオーバーとなってしまったのです。

思わず僕はふき出してしまいました。その後、僕は独りで大声で笑ってしまった。ヤジをとばす人ほどマナーが守れていず、ゲームの腕も言うほどたいした事はないという事を改めて分かりました。

★これぞ貴重な教訓。

ボク、ちょっと悩んでます

☆覚えてますか。ゲーメスト4月号のゲーメストアイランドで、転清さんが「これって邪道じゃないの」(P57)って記事を書いていたのを。

感心したので、この記事のことを担任のM先生に話しました。

そしたら、「バカヤロウ、お前は中1にもになってゲームセンターに行ってたのか」とおこられました。

「すいません」と言って、僕は帰りました。家に帰ってからゲームセンターに行き、1943をやっていたら、そのM先生がR－TYPEをやっているじゃありませんか。

人にゲームセンターに行くなと言っておいて、自分は隠れてゲームセンターに行きR－TYPEをやっていたとは知りませんでした。しかも夢中でやっているんですよ。それなのに僕におこるなんて、ひどい先生だ。

だから今度は校長先生に、ゲームセンターのことを話したら、こうゆう風に答えてくれた。

「ゲームセンターは行ってもいいとは思うが、そのゲームをするお金はどうするのか」と聞かれました。

僕は「父と母からもらっています」と言ったら、校長先生がおこった。

「お父さんとお母さんが働いてかせいだお金を、ポンポン使うな。もっとありがた味を知って使いなさい。ゲームセンターに行くか行かないかは自分で判断しなさい」と言われました。

家に帰ってから、そのことを考えていました。

今は少しゲームセンターに行くのをひかえ目にしています。

(長野県　宮沢武則君)

★君の手紙の消印が4月12日だから、2週間前までは小学生だったんだよね。その君が担任の先生や校長先生とゲームセンターのことを話したなんて、たいしたもんだ。若さっていいね。それから、先生の言ったこと（いろいろ矛盾したことを言うと思うよ）にただ腹を立てるんじゃなく、率直に考えてみるところがいいな。これからも気長にゲームを楽しんでいこうよ。

金欠症に悩む学生ゲーマーへ

☆高校生や大学生ならばアルバイトをして、それなりにお金をためることができますが、そうは法が許さない中学生やバイトを禁じられている高校生でも簡単にできる方法があるんです。

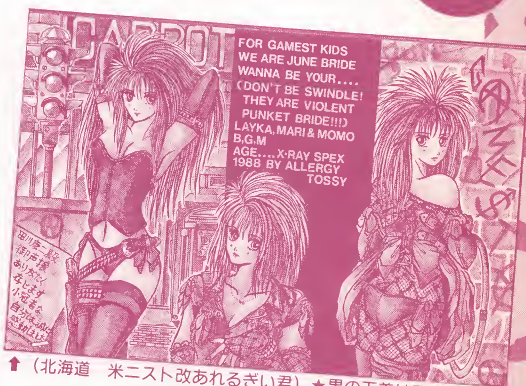
それは何かというと、「神」になるということです。「あいつアホか」と思うでしょうが、ことわざでいう「捨てる神あれば拾う神あり」の拾う神になることです。

前置きが長くなりました。ここから本題です。一度自転車で自分の街を散策してみて下さい。そこに多くのお金のもとが落ちているんですよ。

「空きカン」のことです。もう分かったでしょう。それを集めてこづかいにする、という訳です。

「そんなのカッコ悪い」という人は友達と共同してやればいいと思います。

ただその時の注意点として①鉄とアルミを分けて集める（磁石を使う） ②ブロックなどでつぶして運ぶ ③決して自動販売機のそばのごみ箱から取らない（取るなら許可を得てからにしてね） ④最も肝心なことは、どうしてこんなことをしているの？と



⬆（北海道　米ニスト改あれるぎい君）★黒の下着はアブナイ…

君はヘタな詩人よ～、のコーナー

補導員に捧げる詩

君、君ちょっといらっしゃい
（はいはいなんでございましょ）
こんなところで何しとる？
（ゲーセンゆうたらゲームやないけ）
こんなとこ来てええんかい？
（許可があるから来てるんや）
学校どこやゆうてみい
（あんたは誰やゆうてみい）
ゲームのどこがおもしろいの！
（やったことなく何ぬかす）
そんなに不良になりたいの？
（あんたの尺度で計らんといて）
だまっとらんで何とか言い！
（言ったところで否定やろ）

（山形県　Mr. ホープ君）

聞かれたら、必ず「ゲーム代がほしいから」と答えること。
この4つを守ってがんばって下さい。
中には、「あんな汚いことよ

うやるわ」という人もいるでしょうが、そういう人は心の狭い人です。多くの人は「立派なええ子や」と言ってくれるでしょう。

それよりも、資源があと何年もしないうちに底をついてしまうかも知れないという状態を、少しでも食いとめることは大変すばらしいことと思いませんか⁉
集めた空きカンを近くの廃品回収のお店や巡回車に渡すだけです。街はキレイになるし、自分のサイフはふくらむわです。
皆さんもいちどチャレンジしてみてはどうですか？
（京都府　超脳君）
★超脳君というだけあって、何というすばらしいアイデア！　というのはお世辞だけどでも、これなら中1の宮沢武則君の悩みに応えられるんじゃないでしょうか。

聞いて 聞いて おこってんだぞーのコーナー

言葉で言えば簡単だけど
相手のことを考えるって
なかなかムズかしい
でも……



⬆（東京都　傀儡甚内君）
★4カ月もかけた努力を買った。テレカあたり。

む、むなしーいまあ聞いて下さい

☆私の住む町、長津田（横浜市）にはニューゲームが入らない。たまに入ることがあるのですが、その台といったらもう最低最悪です。
ボタンがとけていたり、画面がきたなかったり、もう大ボケそのもの。それに、このことを店のおじさんに言ったら、「もうすぐ本社の人が調整にくる」などと言って、直してくれないのです。
さらにひつこく言うと「そんなこと、あんたには関係ないだろ！」とどなられます。仕方なしに本社の人が来るのを待って言うのですが、本社の人は「これからまだ回るところがあるので、こんな所で道草をくっていられない。おじさんに言いなさい」と言うのです。
おじさんは本社に、本社はおじさんに…一体どうすればいいのでしょう。
おまけに、その本社の送ってくるゲーム、これが又まともなのがない。必ずといっていいほどこわれてる。それだけならまだいい。もっと許せないのがこわれてるゲームを止めもせず、1日中、いやそのゲームが直るまでずっとつけっぱなしなんです。つけっぱなしにすると、そのゲームが直るわけではないのに、ただ利益をふやすために…。
みなさんはこういった状況をどう思いますか。こういった状況は私たちだけではないと思います。
みんな、立ち上がろう。そしてゲームする側の権利を守ろう！
（神奈川県　NA200の人）
★ほんとに困ったもんだ。

人気ゲームのコンティニューしまくりは腹が立ちますよ

☆僕はゲームの好きな中学生です。ある日、某ゲームセンターへ行ってみるとアフターバーナーがあったのでやりたくなって、筐体のそばに行ってみると、1人の高校生ぐらいの人がプレイしていました。
待つこと15分、残機はあと1機になったので、僕は心の中で「もう少しでぼくの番だ」と思っていたら、その人はいきなりポケットから100円出して、入れて、コンティニューの態勢をとっているのです。
僕はとても腹が立ちました。その人はコンティニューを繰り返しまくって、18面ぐらいで全滅して「チェッ」といってやっと筐体から立ち去りました。
僕はその人を後ろからけとばしてやりたい思いでした。非常に腹が立ったので、ゲームをやらずに帰ってしまいました。
皆さんはだれもがやりたい人気ゲームをコンティニューしまくる人をどう思いますか。
（静岡県　K・A君）
★みなさんの意見を待っています。

安心してやれてこそプレイは楽しい

☆今日いやなことがあったので少し書いてみました。
市内のゲーセンで1943をしていると、僕のうしろに3、4人の高校生がやってきて、「お、これやらんか」と言うのです。
なにを言ってるんだ、と思いながらゲームをしていると彼らの仲間のひとりが「それなら、このガキにはよう終ってもらわんとな」と言います。
僕はムカッときましたが、聞かないふりをしていました。
すると今度は「このくそガキ、はよ死ねや」「お、そこでぶつかれ。なに逃げとんなら、コリャ」と言いだしたので、僕はおこるどころか怖くなってしまって、わざと敵にぶつかってやられました。
席を立ったあとも「あのガキャーくそ気が悪いのう」とか「すげーいじましいのお」などと、わざと大声でしゃべっている。僕はいやでいやでたまらなかったし、怖かったので急いで逃げだしました。
こんなことは絶対あってはならないことです。だれだって楽しんでゲームをしたいはずなのですから。なのに、こんなことを言われたりしたらゲームに燃えたりすることはまず無理です。だから、こんなことはぜったい言わないで下さい。
★おどす、なんてマナー以前の問題です。それと店側としても安心してプレイできるような店づくりを普段からしていれば、このようなことはまず起こらないはず。

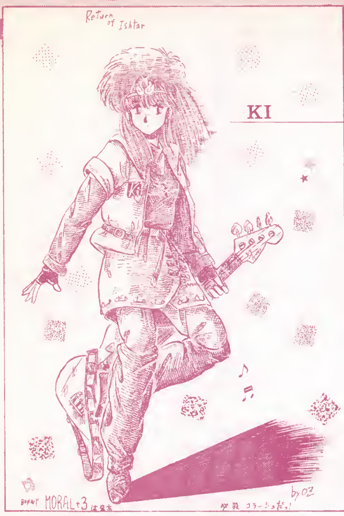
無意識の傲慢さってホント腹が立ちますよ

☆私はAOUショーに行きました。だけで別に学校さぼって行った訳でもオペレーターを押しのけゲームをプレイした訳でもありません。
そのAOUショーの記事に関して「某ファミコン誌」と「某パソコン誌」のその内容は非常にハラのたつものでした。両方とも好きな雑誌だったので、よけい気分が悪くなったのかも知れません。
「学校休んでまで来るんじゃない」――このライターは何がそんなに偉いんだか説教じみたことを言ってますが、要・す・る・に一般入場をなめているのです。
さらにこのライターは「この手のタダゲームショー」という表現をしてましたが、決して一般入場者は〝タダ〟でゲームをしにきた訳じゃないんです。ちゃんと1000円というお金を払ってるんですから、当然といえばあまりに当然に「入場者」にして扱ってもらえる権利があるはずです。
私は浪人生だったので学校をさぼるとかさぼらないとか関係なしにショーには行ったんですが、この記事にはそういう問題じゃなく、一般プレイヤーを無視した業界人の傲慢さがあまりに目についたので頭にきたのです。残念とか悲しいというよりも恐ろしくさえなります。
（埼玉県　谷岡茂君）
★一理も二理もある意見だと思うね。他誌のことだと思わずに、ゲーメスト自身のこととして自戒して受けとめていきたい。

こちら こだわり 派

ナムコの場合

ちょっとちょっとー。5月号のP46「ナムコをけなさないで!!」の源景清君たちぃー。オレは言いたい。「メーカーにこだわるんじゃないよ」って。本当にゲームが好きなら、メーカーの名前にまどわされないで、ゲームの良し悪しが見分けられるはず(千葉県　レモンこーちゃ君)という意見を皮切りに、色々な意見がビシバシ打ち返されてきた。そこで、今回は"ナムコの場合"にこだわってみたぞ。



⬅(福井県　OZ君)★ベーシストのカイ!? 手にしてるのはフェンダーですか!?

ニューゲームの入りだけでなく 店づくりの姿勢が大切なのだ

☆やっと受験から解放され、うれしい限りです。受験の間の楽しみはゲーメストを読むことでしたが、ここ数カ月の間、"ナムコ"に関する記事(主に批判的な)を読んで一言いわせてもらいたいと思います。

確かに、都会の方ではニューゲームが入ってないと時流に乗りおくれたような感じになり、残念に思うのは当然でしょうが、田舎の方ではあまり気になりません。(気にしても仕方がない。)

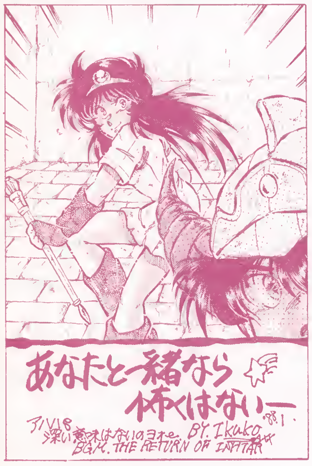
ニューゲームがすぐ入る入らないということより、いろいろとイベントをやってくれて、店も明るく、店員と気軽に話すことのできる店づくりをしていることの方が大切だと思います。そういう店がキャロットなのです。

2月号の記事では、特にナムコ系の店に人気のニューゲームが入ってない、ということを強く押し出していましたが、ちょっと一面的だったのではないでしょうか。

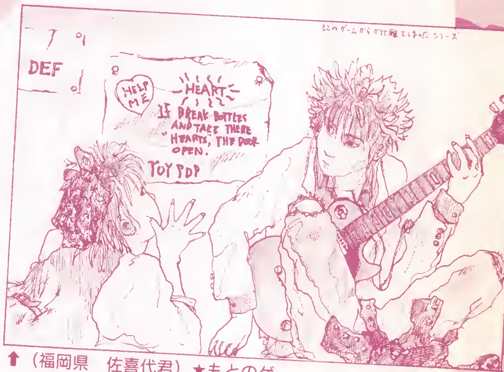
その店が良いか悪いかは、ニューゲームの入りだけで判断するのはおかしいし、田舎の方でも、すばらしい店づくりをしてくれるキャロットはまだまだ衰えていないと思うからです。

最近のナムコのパワーが落ちているのは否定できない事実だと思いますが、すくなくともキャロットはプレイヤーにとって魅力のあるゲームセンターであると思います。どうでしょうか。

(徳島県　小笠山哲也君)



➡(兵庫県　いくこさん)★頼りにされてるんだヨ、ギル君!!



⬆(福岡県　佐喜代君)★もとのゲームは何なんだ…トイポップでした…。

いつも気になる存在 それがナムコだ

☆私もナムコファンの1人だけど、私もナムコをけなします。それは本当は好きだからけなすんです。ナムコを気にしているから言うのですよ。

気にしていないメーカーの悪口を、私に限らず誰が言いますか?

という訳で、ナムコはあえて悪口を言っている人も含めて多くの人に愛されているのですから、がんばって下さい。

(大阪府　知ちゃん大好き君)

批判するのも好きだからこそですよ

☆5月号の源景清さんの意見について言いたいことがあります。「なるほど」と思わせる所もありましたが「これはちょっと違う」と思う所がありました。

「シューティングゲームを築きあげたのはゼビウスだし……」というところと「ファイナルラップ」について書いているところは「なるほど」と思いました。私も友人とファイナルラップをたまにやりますが、やっぱり1人でやる時よりはるかに楽しいです。だから私はここの部分には同意できました。

しかし「体感ゲームは何でもおもしろいと思っている人が多い」と書いていますが、それはちがうと思います。確かに体感ゲームは見かけも派手でグラフィックもきれいです。だから「やってみようかな」という気にさせることができます。でもその内容がただの力○ゲームだったら、お客は当然離れていくものです。

また、「テーブル型はそっちのけ」とありますが、それはテーブル型にプレイヤーを魅了するゲームが少なくなってきたからではないでしょうか? もっとも、R-TYPEや究極タイガーのように、体感ゲームに負けないくらい人気のあるゲームもあります。メーカーの努力次第で、体感のようにコストのかかるゲームをつくらなくても、ヒット作は出せると思います。

源景清さんの意見は少しナムコにかたよりすぎているような気がします。本当にナムコのファンならば、批判も出るはずです。最近のナムコは確かにパワーが落ちてきたような気がします。私はアイデアが他のメーカーよりぶっ飛んで良かった、昔のナムコが好きでした。

また「ナムコゲームの言われ方がひどい」というのは、それだけナムコへの期待が大きいということの表われだと思います。好きだからこそ批判も出るのです。だれもナムコをバカにしてはいないはずです。

最後にひとつ。自分の好きなメーカーのゲームは全ておもしろいと思っている人がたまにいますが、それは絶対におかしいと思います。どんなメーカーだって力○ゲームを出す時があるのです。完璧なメーカーなんてないのですから…。

そんな時こそ、本当に好きなら批判するべきです。その批判が次に出るゲームに生かされて、すばらしいゲームになるのですから。いろいろな意見を出しあって、これから出るゲームをみんなですばらしいものにしていきましょう。

(茨城県　77万点は新記録君)

どのメーカーにも良い所はあるんですよ

☆源景清君の意見についてですが、ナムコに対する情熱は痛いほど伝わってきました。しかしそれは同時に、他のメーカーをけなしているようにも思われました。

ナムコがけなされたからペンを取ったのですから、他メーカーをけなしたのではナムコをけなした人と同じレベルになってしまうじゃありませんか。あなたと同じくらいセガを思っている人がいたら、あなたと同じようにセガのことを主張してくるはずです。

ナムコについて、あれだけ良い所が探せるのだから、他メーカーをけなす前にまず良い所を探したらどうでしょうか。どのメーカーにも良い所は必ずあります。それを探せるのは私たちゲーマーだけなのです。すべてのゲームメーカーの良い所が探せる、これが真のゲーマーなのではないでしょうか。

また、たとえ良い所が探せなくても、結局メーカーなどは気にせず、「面白いものは面白い」のゲームの法則?にのっとってゲームを心から楽しむ人も真のゲーマーと言ってもよいのかもしれません。

(宮城県　SGP-AFSII)

パロディゲーム大集合

カビ臭い季節になりました
休業中の君の頭の中も
さぞカビ臭いでしょう
そんな君にすすめます
パロゲーつくりなさい!!

ついに出てしまった…
過激派

by タイドオ

☆君は過激派の1人となって迫りくる警官や機動隊員をやっつけるのだ!!　近くで演説をしている国会議員や民間人をやっつけるとアイテムが出るぞ!!

◆アイテム紹介

○サングラス、マスク…自分の口や目を隠すことができ、警官につかまりにくくなるぞ。

○火炎ビン…投げて地面に落下すると炎が燃え広がる。早く投げないと自分に燃えうつるから要注意だ!!

○黒い装甲車…取ると軍艦マーチが鳴り響いて、機動隊や民間人をひき殺すことができるぞ。

これらのアイテムを使って警官や機動隊をやっつけてくれ。しかし、つかまったら警棒でなぶり殺しの目にあうぞ。このゲームは2P同時プレイ可能なので、1Pは右翼、1Pは左翼となってレッツプレーレイ♡

（兵庫県　川西功君）

★危険なゲームなので善良な一般市民は手を出せない？もう少しアイテムがあってもおもしろいかも？　竹でございましょう。



⬅（北海道　深町一君）★何故足に大根を巻かなきゃならないのだろうか？

熱烈痛快ドッチャーゲーム
熱血大学ドッヂボール部

by デクノスシャパン

☆あのくにお君が大学に進学してドッヂボール部を作ったぞ!!　その名も熱血大学ドッヂボール部!!　燃えるくにお君にはぴったりの名前だ。

コインを入れてスタートすると、いきなりくにおは何と砲丸を投げつけられてしまうのだ。たまらずくにおはダウン、舎弟たちが後を追う!!

1ステージはいきなり難しいぞ。なんと勉強で勝負しなければならない。ましてや熱血大学は3流大学。プレイヤーの君…君の頭いかんにかかっている。なお、1ステージで負けると追試をやらなければならないぞ。

第2ステージからは体力勝負だ。しかし前作とちがってレベルは高いぞ!!　野球チームが相手の時は、なんと敵全員がピッチャーで硬式ボールを投げてくるぞ!!　サッカーチームとの対戦では当然のようにサッカーボールをけってくる!!

他にもボウリング、ビリヤード、そして極めつきはゲートボールとの異種格闘ドッヂボール!!　ゲートボールの時ばかりは、さすがのくにおも下手投げでやらなければならない（でないと相手を殺してしまうからね）。

対戦場所もいろいろあるぞ。水の中、砂漠の中、暗やみの中、セメントの中など。特にセメント面は早くしないと固まってゲームオーバーになるぞ。最後は東京ドームで世界最強選抜と対戦だ。

なお、最終兵器として「なめんなよボタン」がある。これは「もう負けそうだ」と思ってムシャクシャした時に押せ!!　すると相手の選手を全て殴り倒してくれるのだ!!　しかしこのボタンは1回しか使えないし、使うとくにおは暴行傷害罪で警察へ…。

さぁ、君もこの熱血大学ドッヂボール部プレイしてみよう!!

（京都府　樋口吾一君）

★異種ドッヂボールというのがちょっとパドルマ◯アみたいだけど、なかなかおもしろいぞ!!　「渡り鳥」の腕章をつけて、全国の強豪ドッチャーと闘うか!?（このネタがわかる人は何人いるんだろうか？）今回のパロゲーの中ではこいつが1番。ということで松のテレカあたりね。



⬆（岐阜県　伊藤徳和君）さては狂気の科学者Dr.ヘルか？

だけどこんな僕でもあの虎は慕ってく～れるう～♪
虎の穴への道

by 新日本カプロレスコン

☆主人公、伊達直人（だてなおと）を操作して、数々の悪人レスラーを倒していけ!!　最後に待っているのはもちろんミスターX!!

途中で負けたりすると、孤児院のおねーさん（名前忘れた）が泣いたり、健太君が「くそーっ!!　オレも悪役レスラーになってやるー!!」と叫んだりします。

闘いの途中に、あるアイテムが出現し、それを取るとなんと大門が出てきて一定時間助っ人をしてくれるゾ!!

さぁ、君もミスターXを倒してヒーローになろう!!（さて、このネタを見て「なつかしー」と思ったヒト、かなりのおトシなんではないでしょーか…？）

（愛知県　あぷりさん）

★ちょっとちょっとあぷりさん、年バレちゃいますよ!?　しかし、若い読者はこのネタについていけるのでしょうか？　梅です。



⬆（兵庫県　能転樹君）★はっはっは…テレカあたりだ。

ご商談コーナー

ちかごろ繁（はや）っとるかなー

もうかってますか？（大分県の言葉＝ジャスコナムコランド・森純子さん提供）

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆ゲーム基板、魔界村、トイポップを各1万円、ザインドスリーナ、サイドアームズ、バブルボブル（コピー）を各1・5万円で売ります。ハガキで連絡を。
（〒241 神奈川県横浜市旭区鶴ヶ峰2－19－12 藤井伸広）

☆ビデオゲームの筐体を1万円前後で売ります。1万円以上で買ってくれた方には、ジャンプバグ、ハンバーガーをつけます。又、チャンピオンベースボールを1、000円以上で売ります。Wハガキに希望価格を書いて以下の住所まで。
（〒910 福井県福井市日光1丁目8－13 竹内正樹）

☆ゲーム基板、アルカノイド、ギガス、怒号層圏（各P無）、熱血硬派くにお君、ガルディアを各1・5万円、ギャラクシアン、花道場、クラッシュローラーを各3、000円で売ります。Wハガキで。
（〒381－02 長野県上高井郡小布施町横町1468 冨田拓也）

☆セガマークIII本体（箱、テレコンパック付）とソフト7本（アフターバーナー、アウトラン、北斗の拳、ロッキー、スペースハリアー、ファンタジーゾーン、阿修羅、全て箱説明書付）のセットで、1・5万円～2万円で売ります。Wハガキ待ってます。
（〒623－03 京都府綾部市新庄町初18 西田達也）

☆セガゲームミュージックVOL1、コナミゲームミュージックVOL1、ナムコビデオゲームミュージックのLPを各1、000円で、SNKゲームミュージックのCDを1、500円で、ファミコン版グラディウスのテープを500円で譲ります。
（〒702 岡山県岡山市浦安南町197－3 門野博行）

買います

☆ビデオゲーム基板、ドラゴンスピリットを格安で譲って下さい（もちろん完動品）。あまりにも安く譲ってくれた人にはポケットテレビ（白黒）をつけます。まずは〒で。
（〒651－14 兵庫県西宮市山口町下山口396－1 鍛治光昭）

☆14または18インチのスイッチング電源つき筐体を、できればパネルつきで譲って下さい。費用は全て当方が負担します。
（〒731－51 広島県佐伯区美鈴が丘東3－6－9 有沢宏行）

☆ゲーメスト創刊号から87年6月号までを高価買取ります。連絡お願いします。
（〒176 東京都練馬区豊玉上1－20 ハニービル501 高野寛美）

☆ゲーメスト87年9月号～11月号を持っている方、安く売ってください。送料はこちらで負担します。ばらでも可。希望価格を書いてWハガキで連絡ください。
（〒020 岩手県盛岡市東中野字五輪27－10 藤原憲二）

☆セガ、コナミのゲームミュージックのCDを1、500円前後で売ってくれる方、Wハガキに希望価格と電話番号を書いて連絡を。
（〒189 東京都東村山市恩多町4－25－15 B－204 藤山裕和）

☆僕はロボコップを見て感動しました。ところがパンフレットが売り切れで買えませんでした。どうかロボコップのパンフレットを1、000円で譲って下さい。送料そちらもち。Wハガキで。
（〒417 静岡県富士市中里1232 飯島邦弘）

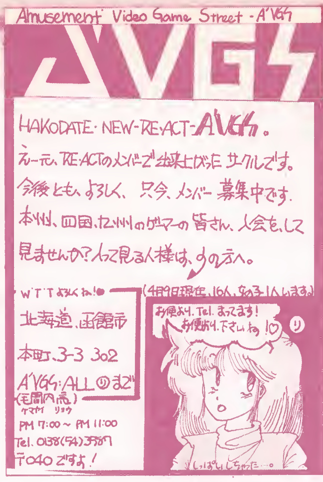
その他

☆ビデオゲーム基板、ディグダグ＋グロブダーか、ディグダグ＋忍者プリンセスで、あなたのリブルラブルと交換しませんか？ 他の基板でもOK。くわしくはWで。
（〒805 北九州市八幡東区桃園2丁目9－20 田中大輔）

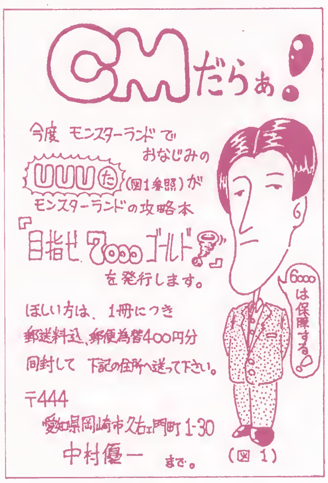
☆僕のファミコン用ソフトドラゴンクエストIII（箱、説明書つき）を貴方のファミコン用3Dシステム（できれば箱、説明書つき）と交換して下さい。送料はこちらで負担します。まずはWハガキで連絡を。
（〒424 静岡県清水市有東坂1－1207－43 久保田慎吾）

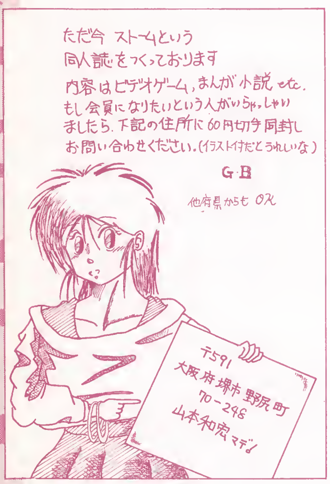
☆東京都町田市周辺に住んでいるゲーメストを読んでいる皆さん、僕と文通してくれませんか？ 僕はプレジャーキャッスルでニンジャウォーリアーズをやっているか、ゲームセンターいこいでストリートファイターをやっています。男女かまわず手紙ください。絶対お返事書きます。一緒にRYUやくノ一を演じましょう!!
（〒229 神奈川県相模原市若松1－3－18 対間正樹）

☆シミュレーションビデオのサークルを作りたいと思います。（VHSの人のみ）くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。
（〒049－11 北海道上磯郡知内町字元町126－13 本間仁）









お便り待ってま～す



ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係

「グラII」サウンドチーム直撃インタビュー

「グラII」をゲームして、次ページの楽譜を見て、この直撃インタビューを読んで下さい。

壮大な宇宙へ限りなくファンタスティックに

サウンドチーム5人は二癖も三癖もあって……

Q:「グラII」は続編ということですが、サウンドのスタッフはいっしょですか?

A:スタッフは前作とちがいます。

Q:「グラII」のサウンドチームは何人ですか? サウンドのスタッフの皆さんの自己紹介をお願いします。日頃感じていることや、好きな音楽のジャンルとかミュージシャン等も教えて下さい。

A:サウンドスタッフは5人です。

自己紹介をしましょう。



■M・Fです。

最近一人暮しの味をしめ、独身生活を謳歌している、コナミの流し芸人、ミッシェル・フルカワで〜す。好きな音楽は、オシャレな音を出してくれる音楽であれば、ジャンルにこだわらず気に入っちゃいます。好きなアーティストは、私が崇拝しているギタリストのジョー・パスと日本が誇るシンガーソングライター小林明子です。

■K・Mです。

コナミに入社して3年目。厳しいサウンドチームの中で毎日揉まれながらも、未だに繊細な神経を全く失っていないのはまさに奇跡と言うしかないでしょう。たまの休みには寝ていることが多いのですが、それでもコンサートや映画等に極力足を運ぶ様にしています。「グラII」だけでなくACの「ドラキュラ」の曲も良いので、是非聴いてみて下さい。隠れユーミン・ファンです。





■S・Fです。

私は、コナミに入社したのは去年の9月で、ゲーム音楽♪の世界に入ってまだ半年です。それまでは、バンドをしていてツアーで東京や地方都市を回ったり、アレンジや録音の仕事をしたり気ままな日々を送っていました。しかしコナミに入社して、今まであまりゲームに興味のなかった私も今ではすっかりゲームファンになってしまい、休日に一日中ファミコンをしていることもあります。好きな音楽のジャンルは、ジャズ、フュージョン、ニューエイジミュージック等で、好きなミュージシャンは、キース・ジャレット、チック・コリアなどジャズ系の人が好きです。



■S・Tです。

「グラII」やってる間、子供の寝顔しか見れなくて、2人の子供に忘れられてしまいそうになった、父親の自覚のない父親です。子供にスピーカーを破られてから、特に好きなミュージシャンはいません。



■S・Mです。

今年一月に入社、まもなく「グラII」に参加し、ボツにつぐボツの中から苦しまぎれに一曲完成させせました。

トーキング・ヘッズ、ローリー・アンダーソンなどを愛してきた私にとって、ゲーム音楽は全く「他者」のジャンルでしたが、こんな私の音楽性でも、きっと生かせるんではないかと考えるハイブリッドな時をかけるポストモダン野郎です。

涙・涙のエンディングデモBGM ハンカチとティッシュのご用意を

Q:「グラII」は、どんなイメージで曲を作りましたか? 制作期間も教えて下さい。

M・F…「グラII」のBGMは、やはりスペースファンタジーということで、目をつぶって聞くと壮大な宇宙を想像させるような、限りなくファンタスティックで、情熱的なイメージで作曲しました。作曲期間は2カ月足らずで、苦しかったなあ〜。

Q:「グラII」はプレイ中に短い曲も含めて、何曲聴けますか?

A:21曲聴けます。

Q:作曲された方におうかがいしたいのですが、「グラII」の中で、一番気に入っている曲は何ですか。そこはゲーメストの読者に、どんな風に聴いてほしいですか。

M・F…「グラII」の中で一番気に入っている曲は、涙、涙のエンディングデモBGMです。ゲームを最後までいった人もそうでない人も、この曲をきくときは、ハンカチ、又はティッシュの御用意を。

K・M…どの曲も好きなので一曲だけ選ぶ事はできません。

S・F…全部好きですが、あえて一曲選ぶなら、エンディング曲です。あの曲は、名曲です。ゲーメストの読者の皆さんもエンディングの曲が聞けるようにガンバッテ!!

Q:「グラII」のSEに関してはどう思いますか?

S・T…どう思いますかと私に聞かれても困るのですが、2カ月間で、効果音・音声・プログラムを1人でやったので、たいへんでした。ただ、サラマンダーとは違った感じにしたいと思って作りました。

Q:ボツになった曲はありますか?

A:ボツ曲は数曲あります。

Q:音色づくり等で、工夫されたことを聞かせて下さい。

M・F…スペーシーな雰囲気を出すため、FMの複数のポートやDAの音色をつかって広がりを出すのに工夫しました。

Q:「グラII」の曲づくりで一番苦労した点はどんなところですか?

M・F…やはり前作の良さも出しつつ、新作の新しい良さをもりこみ、グラディウスシリーズのネームバリューに耐えるだけのクォリティを保つのに苦労しました。

K・M…毎度の事ながら作曲の期間がとても短かったことです。

Q:「グラII」の企画者から「グラII」のサウンドチームにひとこと。

A:タイトルデモやエンディングなどの音楽のタイミングや時間など、みごとに合わせていただいて、ありがとうございました。しかし、ゲームセンターであまりお耳にかかれないのが残念です。民族音楽ぽいのなど、今までにないタイプの音楽は、新しかったです。でも私は、幻のもと1ステージのBGMが、どこに行ってしまったのか、気がかりでならないです。


Voice
Strings
Tom
Tom
Tom
Voice
1.
2.
8va
8va
Tom
D.S.
(many time)
1st, 3rd, time only
2nd, 4th, time only
Orchestra Hit
fp
fp
fp
fp
(Repeat×∞)

グラディウスII



4月号の楽譜「THE NINJAWARRIORS／DADDY MULK」の訂正について

演奏の順序の記号に誤りがありましたので訂正します。2小節目のセーニョ（図の記号①）はコーダ（記号②）にかえて下さい。そうすると、演奏順序は次の通りです。

1小節目～最終小節→73小節目～88小節目
→2小節目～最終小節→73小節目～88小節目
→2小節目～…（以下同様の順序）

本来ならばコーダ（記号②）の使い方として適当ではないのですが、ゲーム・ミュージックという特異な音楽の分野の性質上、無限ループをするために2小節目にコーダをもってきました。

今後、初心者向けの楽譜の読み方の特集などをやっていきたいと思いますので、期待していて下さいね。

音楽記号

1 𝄋セーニョ　　2 𝄌コーダ


(Repeat × ∞)



ターチの We love VGM! (ビデオ ゲーム ミュージック) 22

今回の楽譜は「1943」と「グラディウスⅡ」を大公開！　全曲ではありませんが、曲共にゲームスタート時に聴けるものです。

なお、「1943」は、GMOレーベルの「カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.3」（アルファレコード）に収録されています。

1943



カプコンの名作がビデオになる
魔界村
ストリートファイター

今度、カプコンのゲームが初めてビデオ化されて、発売されることになった。ビデオ化される機種名は「魔界村」と「ストリートファイター」だ。



●ストリートファイターのジャケ

魔界村
―かっての名作と対戦

魔界村は数年前、あのグラディウスとちょうど同じ時期にヒットしたカプコンの名作だ。つい最近からゲームをヤリ始めた人にはわからないかもしれない。でも当時は、現在のRPGの世界であるファンタジーのキャラクターをゲームに初めて使ったもので、プレイヤーに新鮮な驚きを与えたものだ。

実際のビデオでは2周目を収録している。そのため、ゲームが始まってすぐ十字架を投げているが、びっくりしないでくれ。

魔界村の場合は、もう以前にプレイしてから何年もやったことがなかったため、テクニック的なものが今ひとつになってしまった。

それで、当時なら3周目以降でもなんとかなったのだが、2周目で収録することにした。2周目なら一応エンディングもあるので、ちょうどいいわけだ。

数年ぶりとはいえ、カプコンで半日練習させてもらったので多少は思い出してきた。それでビデオにはやられたシーンは入っていないので、あたかもノーミスで行ったように編集してある。

実際のところは何回か死んでいるわけだが、面の途中でつないであるにもかかわらずそのつなぎ目を見つけるのは非常に困難だろう。見つけた人はエライ。

ビデオの最後にはわざとらしくやられたシーンがいっぱい入っているので笑ってやって下さい。

ストリートファイター
―撮影ウラ話もバラしちゃう

ストリートファイターの方はみんなおなじみのゲームだろう。

ストリートファイターのビデオは割とゲームのプレイ時間が短い。そのため、数多くの試合を収録することができた。

このビデオでは、「波動拳、波動拳…」と押しまくったりしゃがんでパンチしてもおもしろくないため、ウケを狙ってプレイしている。実戦では当然波動拳を使いまくった方が簡単だ。別にヘタなので苦しんでいるわけではないよ。

時間が余ったのでやられた試合も半分近く入っている。この試合では相手の技の切れを鑑賞してほしい。あまりあっさり勝ちすぎているのばかりだとアクが強すぎるでしょ。

また、対戦相手の紹介もあって、必殺技や体重などが表示されている。マニアにとっては貴重な資料となるだろう。波動拳が英語だとサイコファイヤーとか、そういうのを見つけるだけでもおもしろいだろう。


●プレイヤーは石井ぜんじ


●魔界村」色調整中！

プレイヤー
石井ぜんじ



●魔界村のジャケ

ストリートファイターのビデオの撮影はどのようにやったかというと、またちょっと特殊なやり方をしたので報告しておきましょう。

ストリートファイターの筐体はさすがにデカく、また、たまたま筐体がなかったため、通常の状態では撮影できなかった。

しかたがないから、あの空気圧式のコンパネ部分だけを持ってきた。しかし、それでは余りにも安定が悪くて話にならない。そこで考えた結果、テーブル筐体に板をガムテープでしばりつけ、その板に木ネジでとめるというとんでもない即席コンパネでプレイしたわけだ。

しかも、それでは基板から空気圧を伝えるパイプがとどかないため、ケーブルで代用してなんとかなった。

まあ、こんな状態でよくプレイできたものだと、今から思うと冷汗もの。

なお、2人プレイは私石井ぜんじと元ゲーメスト編集部転清の対戦でした。

いろいろ理由をつけて自己採点は合格点

この2つのビデオ、プレイ、編集面では合格点はつけられると思いますよ。編集の時もいろいろ意見の交換をしました。

残念なことと言えば、プレイヤー側として意見を通すことができなかった画質と音入れの点でしょう。

これが解決すればパーフェクトなビデオと言っても過言ではないと思います。

なんだかんだと理由をつけて、この2本のビデオは合格点ということにしましょう。

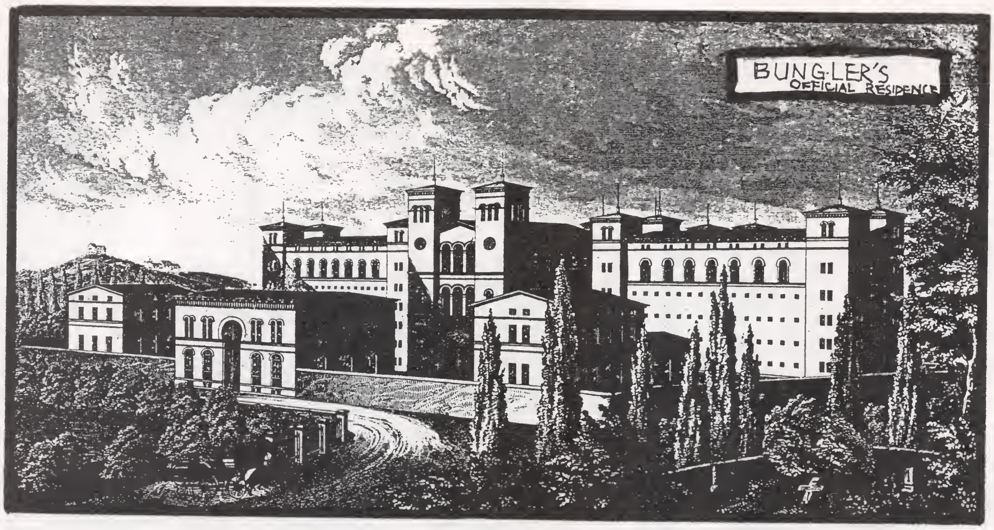
最後に、ラストのCMは最高に笑えました。このCMだけに3500円払う価値はある!!

また、今絶好調のアーケードゲーム"グラディウスII"のビデオ収録が5月12日に終りました。お楽しみに。

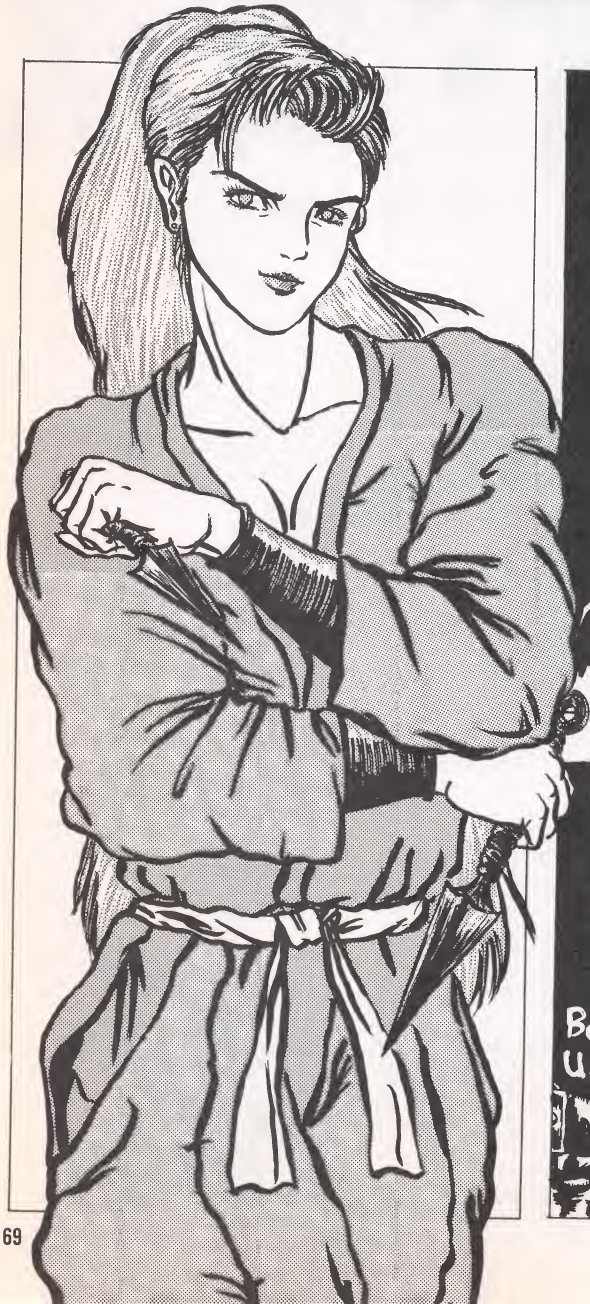
●「魔界村」「ストリートファイター」のビデオ発売は5月21日。ポニーキャニオンから。各3500円。

●見せるプレイに徹したストリートファイター


●カプコンの名作魔界村

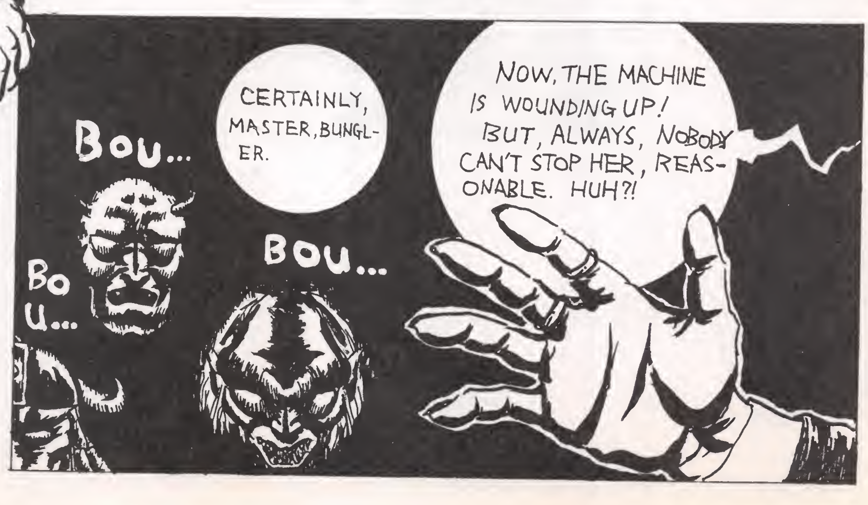



ハングラー官邸





「忍者たちよ、集結せよ」



「これ以上あの機械を調子づかせるな！」
「承知いたしました、バングラー様」



「総攻撃をかけるのだ！」

ゲーセンおおうえ

全国版

雑君保父

日本語字幕：戸田奈津子(うそ)



安全地帯

HIS LEGEND IS FOREVER. (リメイク)

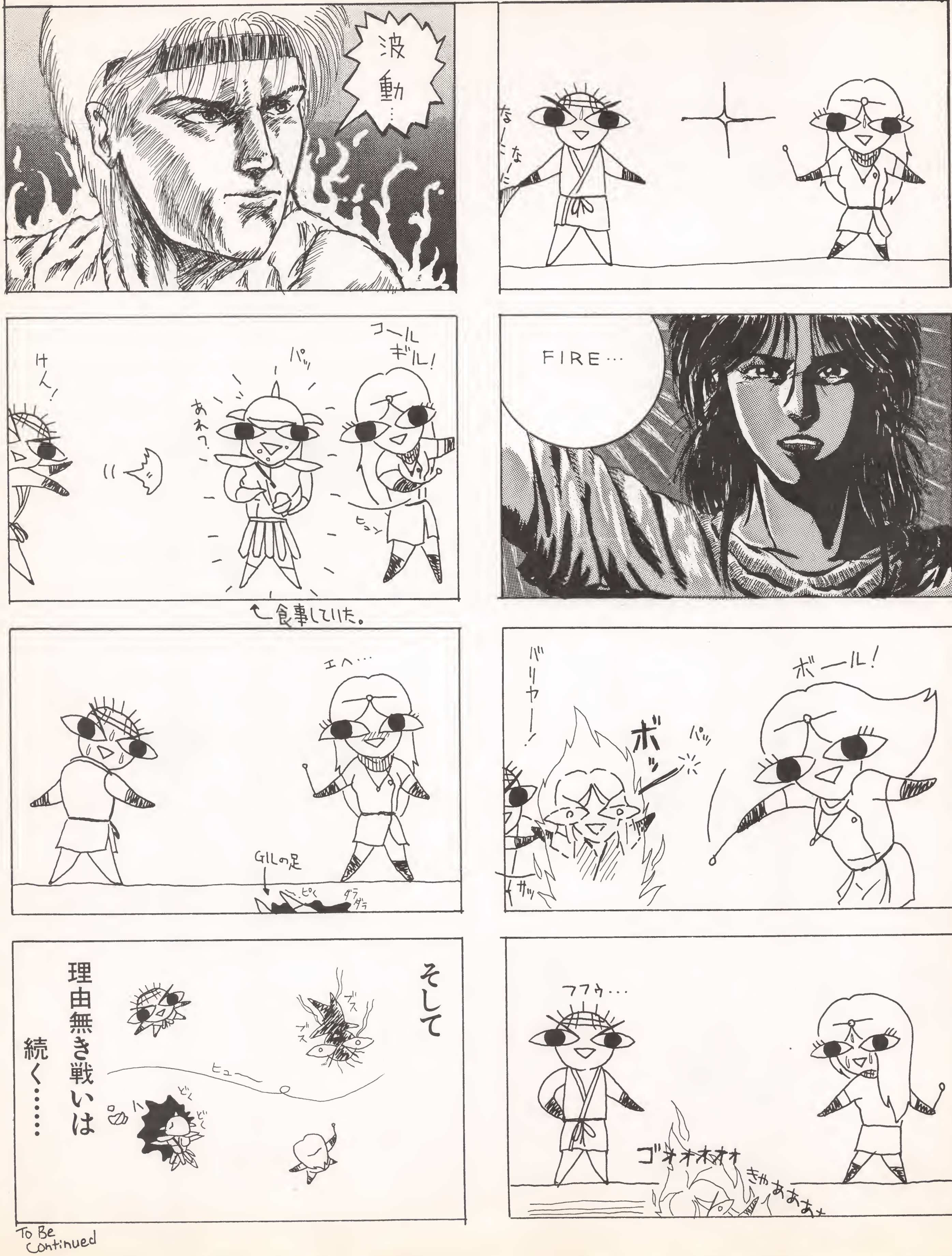


続・Service



追筆。たくさんの(約2名)愛の基金ありがとう。お金は大橋巨泉を通じてカンガルー基金に寄付させていただきましたうそ。
だからお金はもーいいよほんと。

理由なき戦い



To Be Continued

直筆パートII。最近妙に忙がしー雑君保プ先生はひきつづき女の子の恋のおたよりをまってるぞ(写真入り)。じゃネ。

自分でかくなっつーの

グラディウスII VS ベラボーマン

出題＝APAPA

「キャラクターを探せ！」パズル

いやー、とうとう祝日の無い月に突入しましたね。みんな元気でやってるかな？　ここで気持ちがだれると、夏までもたないぞ。
　さて今月のパズルは「キャラクターを探せ！」パズルと題して、グラディウスII VS ベラボーマンを題材にいってみます。

今月の問題

グ	ラ	デ	ィ	レ	ル	ト	ウ	レ	シ	イ	ア	パ	ア	ゴ	ー	フ	ァ	パ
ン	カ	ヲ	ウ	ド	ン	ド	ン	ハ	ン	タ	オ	ク	コ	ド	ッ	テ	ー	ク
ケ	ン	ヤ	ス	ツ	ウ	オ	カ	ン	ン	ー	デ	ス	ソ	ー	ウ	ナ	エ	ネ
ン	ナ	コ	ノ	ペ	ー	プ	シ	ョ	ジ	ニ	タ	モ	イ	バ	ス	ル	イ	イ
ホ	イ	ト	イ	ア	コ	ト	テ	ム	レ	ロ	ル	ー	デ	カ	ミ	ー	タ	ー
ッ	ア	ッ	フ	ン	タ	ラ	カ	モ	ー	シ	ガ	ウ	レ	ア	ナ	イ	イ	ネ
ピ	モ	ム	ォ	ゴ	ズ	ン	カ	シ	ゴ	ブ	ラ	ク	ル	コ	カ	ソ	ギ	ン
ン	チ	プ	ン	ラ	ン	フ	ァ	カ	イ	ク	リ	ス	タ	ョ	チ	イ	ハ	ニ
グ	タ	ゴ	ク	ド	ー	ア	イ	モ	ア	ロ	ウ	サ	マ	ウ	ジ	コ	ジ	ン
モ	ア	イ	ビ	ッ	グ	バ	リ	グ	マ	モ	ン	タ	ル	ゾ	ン	カ	ャ	シ
ヨ	ク	ー	マ	ア	コ	ク	ビ	ッ	ガ	ケ	ン	エ	モ	ン	カ	ン	ベ	ラ
シ	ツ	ウ	ビ	ッ	グ	ア	イ	ョ	イ	ラ	ウ	ザ	コ	ネ	ラ	ク	ウ	ボ
イ	タ	イ	セ	ワ	ル	マ	チ	ズ	カ	イ	カ	イ	ヒ	デ	ク	リ	ソ	ー
ス	ピ	メ	ヒ	ヤ	タ	ヒ	ン	ジ	ャ	ミ	ト	ク	ボ	ハ	ダ	ク	ム	マ
ト	ル	ダ	イ	ミ	ョ	ウ	ベ	コ	レ	ン	オ	オ	ガ	ヨ	メ	ン	コ	ン

キャラクターの名前がたくさん！

みんなは「グラディウスII」と「ベラボーマン」のキャラクター名をどのくらい覚えているかな？　今回はそれが決め手だぞ！　まずは先月号と今月号を読み返して、キャラクターの名前を確認しよう。そうしたら解答開始だ。
　カタカナが並んでいるね。その左上の隅を見ると「グラディ」とある。そこから今度は縦に「イウス」そして横に「スツウ」と続いている。つまりここに「グラディウスツウ」があるわけだ。そして右下の隅には「ベラボーマン」がある。その間にキャラクターの名前がたくさん隠されている。たどっていくと右上の「ゴーファー」までが「グラディウスII」そこから後が「ベラボーマン」のキャラクターだ。
　全部たどれたら、綴じ込み葉書の文字表で、そのたどったルートを塗り潰して、ゲーメスト編集部まで送ってくれ。
　正解者の中から5人に、謎の高まる「豪華な粗品」を送ります。
締切は6月末日必着です。

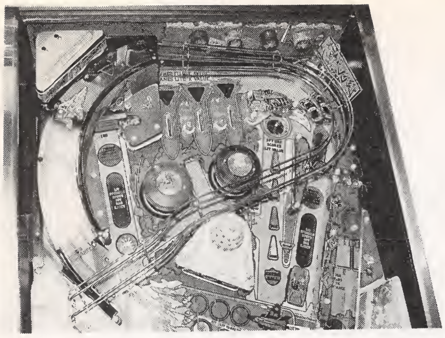
5月号当選者発表

　5月号の問題は簡単だったようで、バグがあったにもかかわらず正解者がとってもおおかったのだ。だから抽選確率はかなり低いものになったぞ。
　ちなみに正解は「グラディウスII」と「アサルト」でした。
　抽選もれの君、くじけずにまた頑張ってね／　難しい回ほど当選確率は高いんだぞ。

（当選者）
瓜生　夏樹　君　（東京都）
黒崎　裕子　ちゃん（栃木県）
藤田　豊久　君　（静岡県）
吉田　真由子ちゃん（富山県）
緒方　恒星　君　（福岡県）

以上5名、おめでとさん。APP

☆ごめんなさ〜い。住所が分からなくなりました。金子医君（山形県）、川上健一君（茨城県）、杉崎彰紀君（千葉県）、澤田雅典君（高知県）。以上の皆さん住所をご連絡下さ〜い。



上部。ランプレーンの右はじに妙な看板がある。

ピンボールコーナー

C・C

シークレット・サービス

デコの第2作は期待通りの秀作。フィーチャーがうまく組み合わされて、音も迫力満点。問題は普及台数。もっと広がってほしいね。



赤いハデなスポーツカーと美人の同僚というスパイ物の基本をおさえたバックの絵。

読者からの手紙がまた沢山来る様になって、一安心などと思ってはみたが、結局ワースト1の座は揺るぎなしなのであった…。チャンチャン。

期待通りの第2作

まあ、ワースト1と言っても、誰も読んでくれていないという最悪の事態にはなっていない様だから、私としては実に安心してしまっていたりする訳なんだな、これが。

そんな事を考えて、ここの所マシンの紹介をおろそかにしてしまったのは、やっぱりまずかったかな。う〜ん。

ま、今回からはまた気合を入れて、マシン紹介と行きますので、許してやって下さい。

それでは早速今月のマシンと行きましょう。

今回のマシンはあのレーザーウォーで、その存在をピンボールの分野に確立した、データイーストの第2作、シークレットサービスの登場です。

その名の通りシークレットサービスの活躍をテーマとしたピンボールで、007シリーズやスパイ大作戦を思い起こさせるノリのマシンです。（実際、スパイ大作戦のテーマを使ってたりする。）

3月のAOUショーにも出展されて、かなり高い評価を得た様です。

なにか変なマルチボール

はい、毎度おなじみのフィーチャー説明といきます。

シューターショットするとボールはフィールドを横ぎって、左上部のランプレーンに入る様になっています。

ランプレーンに入ったボールは、中央左にある建物（大統領官邸らしい）に入りますが、中にボールが入っていなければ、入れたボールがロックされ、シューターに次のボールが出て来ます。

このボールをランプレーンに入れれば、すでに1つロックされているので、建物からボールが出て来てゲーム開始となります。

このマシンには、マルチボールが2種類あり、2ボールマルチと3ボールマルチになります。レーザーウォーでもこの様なマルチでしたが、レーザーでは2→3というつながりがあったのに対して、シークレットでは、それぞれが独立したマルチのシステムとなっている所が大きな違いです。

では、2ボールマルチのやり方から。とは言っても実に簡単な事で、中央左の5個のドロップターゲットを完成させればいいのです。ただし、建物の中にボールがロックされている必要があります。

普通、シューターショットでボールはロックされるのであまり気にする必要はないのですが、ショットをミスしてランプレーンにボールが入らなければ、建物にボールがロックされていない状態のままになってしまうのです。この時には、3ボールの方にも多少違いが出て来るので、後でまとめてという事にします。

それで、ドロップターゲットを完成させると建物の中からボールが出て来て、2ボールマルチとなる訳です。



明るく感じる色使いのフィールドです。

ドロップターゲットは時間制で、一定時間内に全部落さないと完成しないので素早く正確に落としましょう。

2ボールマルチ中のフィーチャーとして、エキストラボールがあり、ドロップターゲットを1回完成させるだけで獲得出来ます。

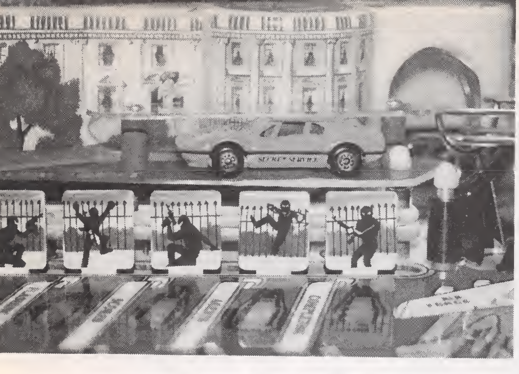
3ボールマルチの方法

こちらも建物にボールがロックされているものとして、話を進めます。

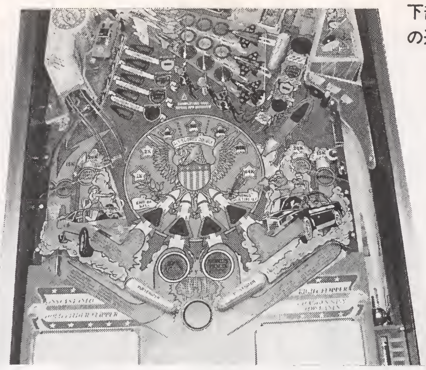
フィールド中央にある3個1組のターゲット。これを赤、黄、青と完成させると、中央右にあるイーター（下からせり上る、ロックさせる箱の様な部品）が上がります。ここにボールを入れて、シューターにボールが出て来て、それを打ち出せば3ボールマルチとなります。

このターゲットは、スタート時に9個のランプのうち縦のライン3つが点灯して動いています。この時、点灯ラインのターゲットに当てれば、一発で完成してイーターが上がります。

また、各色の完成により、



なんと本物のミニカー。後ろの建物にボールがロックされる。



下部。アウトとリターンレーンの上の透明板に書いてある絵もいい。

次の様なものが獲得できます。赤…ボーナス1万点、黄…1万点＋スコア…2倍、青…1万＋ボーナスホールドで、どれか1つを、その色が完成した時にランプレーンを通せば獲得できる様になっています。これは正確には確認できなかったのですが、どうやら1ゲーム中1回しか取れないようです。

3ボールマルチ中のフィーチャーは3つあります。

第1に、なんと言ってもジャックポットです。これも取り方は簡単で、マルチ中にランプレーンに入れれば良いだけです。

得点は最低で20万点、最高は200万点で、3ボールマルチ中に得点が加算される様です。

ジャックポットを取るとランプに上げたボールは、建物の中にロックされ、実際には2ボールとなります。

この時に第2のフィーチャーとしてエキストラボールがあり、取り方は2ボールマルチと同じ様にドロップターゲットを完成させればよい。ただし、1回目10万点、2回目ボーナスホールド、3回目エキストラボールと、3回完成させなくてはなりません。

3回以後は10万点だけになる様です。

第3のフィーチャーはスペシャルです。

3ボールマルチ中、中央のターゲットの赤いランプが一番左だけ点滅しています。この時に、左からターゲットを完成させて、赤ランプを3つ灯ければ、アウトレーンにあるスペシャルのランプが灯くので、通してスペシャル獲得となります。

これで通常のマルチの事は一応終りなのですが、問題は建物の中にボールがロックされていない時です。

2ボールの時は、単にマルチボールにならない（ドロップターゲットを完成させても）だけなので、マルチにしたければ、ランプレーンにボールを上げましょう。

3ボールの時が少し特殊なんです。

ボールがロックされていないままプレイして、中央のターゲットを完成させてしまうと、イーターが上がり、中にボールを入れるとマルチになってしまうのですが、2ボールしかフィールド上に出ていないのに、3ボールマルチの判定になっているのです。

当然ジャックポットなども取れますから良いのですが、ジャックポット後は1ボールなのにマルチ判定という、よくわからない事になっています。

これは、どうやらシューターショットでミスするという事を考えに入れなかったために、こんな風になってしまった様です。普通にプレイしていれば、たしかにミスはまずないと思いますが、台の調子が悪かったり、故意的にゆるくショットするという様な事も考えられるので、そのあたりのフォローも必要だったと思います。

おっと、マルチの説明が長くなってしまったので、他のフィーチャーをまとめて見てみましょう。

他のフィーチャーざっと説明

まずはエキストラボールから。といってもマルチ中、すでに2つあるので第3の方法です。

これを取るには、スピナーボーナスというものが関係してくるので、まずその説明から。

リターンレーンを通して一定時間内に、上部の奥で1周しているレーンの左右の入口にあるスピナーを回すと、スピナーボーナスが入ります。

リターンレーンに対して対角のスピナー（右のリターンを通したら左のスピナーが点滅する）が反応し、時間が早いほど点数が高く、ゲームオーバー時に全部加算される様になっています。高い時は200万点をこえる事もあるジャックポットにもまけない、ボーナスとなっています。

で、このスピナーボーナスを取ると、上部右にあるエジェクトホールのランプが1段づつさがって来て、1回目2万5千点、2回目5万点、3回目7万5千点、4回目10万点となって、5回目でエキストラボールのランプが灯きます。

それぞれのランプの時にエジェクトホールに入れれば、これらが獲得できますが、取った後はまた1回目からやりなおしとなります。10万点ぐらいが灯いていたら、エキストラまでねばった方が良いでしょう。

ボーナス点は最高12万7千点で、倍率は5倍までです。

この倍率の上げ方は、上部中央にあるSPYのレーンを完成させれば上がりますが、下部右にある緑のターゲットに当てても、レーンの一つ分になる様になっています。

左のアウトレーンにあるレーザーキックのランプの復活は、ランプレーンにのせる、エジェクトホールに入れる、リターンレーンを通してイーター、又はその奥のターゲットに当てる、といったものがあります。

フリッパー間のポスト（玉が落ちない様に下からせり上ってくる円形の部品）の上げ方は、スピナーのレーンを1周させる、スピナーボーナスを取る、建物からロックしたボールを出すなどがあります。

もっと出回ってほしいマシン

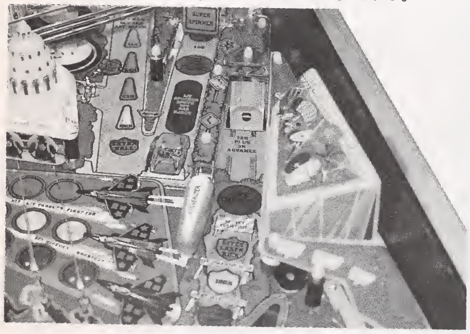
とまあ、こんな内容な訳ですが、プレイすると実にすべてのフィーチャーが、うまく組み合わされているのがわかります。

レーザーウォーもそうでしたが、音はデジタル録音のステレオで、迫力満点。

もはや言う事が無いとしか言い様がない出来の良さです。

ただ問題なのは、台数がどれだけ出回るかですね。レーザーウォーも思ったより少なかったし…。なるべく多くの人にやってもらいたいピンボールなので、販売網の関係で、少ししか出回らなかったらもったいないと言うものです。

地方のゲームセンターなどで入らなかったら、大都市まで出て来てやるしかない。それだけの価値はあるピンボールだと思います。



せり上ったイーター。ボールが入るとまた下る。

読者コーナー

まだまだ続く

今月のマシン・シークレットサービスは音楽がすごいんです。で、ピンボールの音に関する読者の意見を聞いてみましょう。

☆前略、僕の住んでいる所は高知で、はっきり言って超ドイナカ。ゲーセンも少ししかありません。そんな所でも僕達のサークルＬ・Ｍは活動しています。主にビデオゲームをやりますが、ピンボールもみんな大好きです。

ここで、みんながあまり話さないピンボールのBGM、SE、音声などについて書きたいと思います。ピンボールのSE、これがなくては、ピンボールもたんなる玉いじりゲームとなってしまいます。BGMだって同じ事です。

ハイスコアを競うだけじゃなく、そういった音を聞くのもピンボールの楽しみだと思います。他にも、みんなとワイワイさわぎながら楽しくできるなど、おもしろさを上げればキリがありません。

そんなピンボールがなぜ不人気なのか、どうしてピンボールコーナーがくだらないのか不思議です。(高知県 Ｌ・Ｍ ＤＡくん)

★そうですね。音が出る様になってからピンボールの楽しさは倍加したと思います。

昔のピンボールは音がなかったですから、この進歩はたいしたものです。(バンパーのチンチンというのやカチャカチャという得点が上がる音が良いと言う人もいますが…)

これからのピンボールではますます音は重要になってくるでしょう。声も合成が高度になって本当に話しているみたいになってきましたしね。

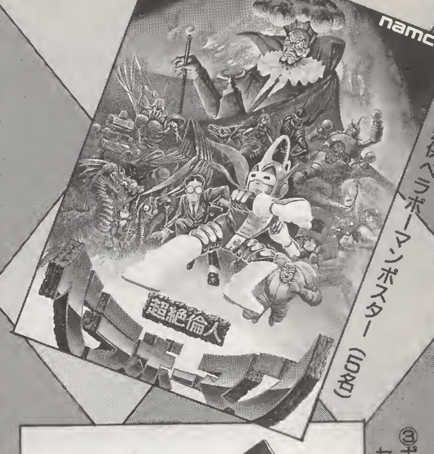
今度、ピンボールのベストBGMでもやってみましょうか。

GAMEST 7月号 プレゼント

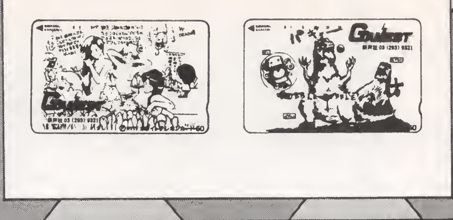
プレゼント希望の人は

6月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。
◆締め切り――6月30日の消印のあるハガキまで有効。
◆当選者発表―ゲーメスト7月30日発売9月号誌上にて発表。

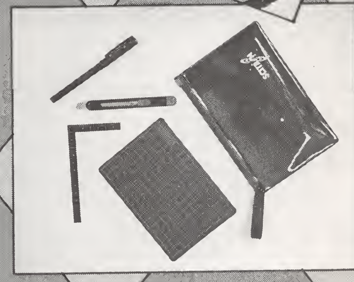
①ナムコ提供ベラボーマンポスター（5名）



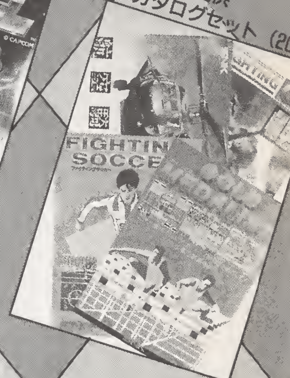
②ゲーメストアイランド オリジナルテレホンカード（5名）



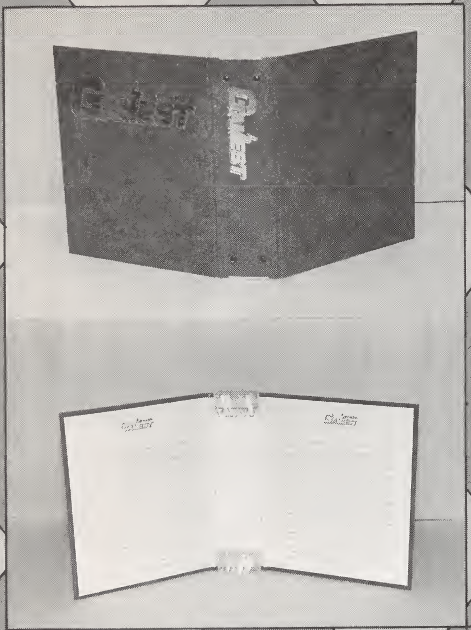
③ポニーキャニオン提供文具セット（2名）



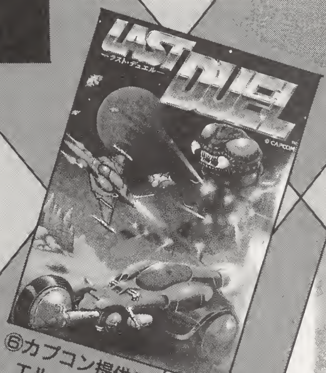
④SNK提供カタログセット（20



⑤ゲーメスト・オリジナルバインダー（10名）



⑥カプコン提供ラストデュエルポスター（10名）



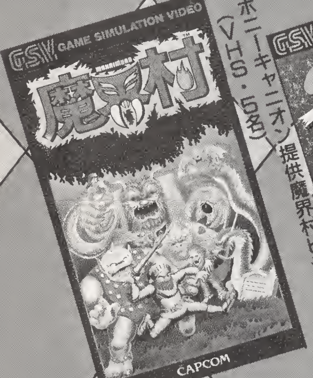
⑦毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）



⑧ポニーキャニオン提供ストリートファイタービデオ（VHS・5名）



⑨ポニーキャニオン提供魔界村ビデオ（VHS・5名）



当選おめでとう
5月号プレゼント当選者発表

グラディウスⅡポスター
（青森県）工藤巧
（秋田県）渡部一夫
（宮城県）半田淳一
（新潟県）皆川貴宏
（〃）渡辺裕一
（千葉県）木下憲司
（〃）福家将次郎
（〃）高橋大輔
（愛媛県）日野司
（高知県）横山和幸

パドルマニアポスター
（青森県）大塚裕介
（秋田県）河島正人
（宮城県）千葉知光
（新潟県）高橋利光
（静岡県）関矢高志
（大阪府）平井重行
（岡山県）木並誠
（高知県）小松一豊
（愛媛県）伊藤秀徳
（長崎県）田川僚

ビジランテポスター&ポップ
（秋田県）斎藤一
（宮城県）阿部泰明
（埼玉県）黒田金一
（東京都）品川愛行
（富山県）矢部和宏
（愛知県）和田伸二郎
（〃）尾崎伸明
（大阪府）玉川好嗣
（島根県）西本信男
（福岡県）崎田猛

コンチネンタルサーカスポスター
（北海道）田中真一
（秋田県）中村正和
（山形県）大類良和
（神奈川県）長沢力
（岐阜県）松葉雄二

コンチネンタルサーカスカタログ
（北海道）川元前
（山形県）長岡善広
（新潟県）高井優典
（千葉県）松井康弘
（東京都）早川博史
（〃）水嶋進
（三重県）鈴木義英
（大阪府）高中良一
（香川県）杉中周一
（熊本県）友田浩樹

ファイナルラップテレホンカード
（福島県）横田俊幸
（埼玉県）加藤秀和
（富山県）川口直人
（愛知県）光川真樹
（滋賀県）石元香治
（大阪府）北垣貴夫
（兵庫県）文圭三
（岡山県）門野貴光
（愛媛県）高橋勇司
（宮崎県）土持拓也

サンダーブレードジグソーパズル
（北海道）藤本晶
（山形県）工藤圭
（東京都）岩崎貴之
（〃）長淵守
（石川県）岡慶幸

ソフトセット
（岡山県）片山勧

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（岩手県）佐藤顕治
（群馬県）谷中正隆
（千葉県）田村健太郎
（和歌山県）重岡邦尚
（大分県）西山邦美

㊙生写真
（北海道）佐藤正敏
（青森県）木島智
（千葉県）佐藤航
（埼玉県）新井敏正
（〃）小笠原
（東京都）山本年哉
（愛知県）鳥山政平
（〃）飯村芳紀
（〃）村林英俊
（福岡県）田中宏和

AOUショーカタログセット
（京都府）下山真樹
（福島県）谷口正英

超マニア向け講座⑧

いまさらグラディウスの会 **ああるじいぶう**

グラディウス

3周目以降の『復活パターン』その6

3回にわたって説明した最難関の4面の記事は参考になりましたか？ 今回は5・6面の説明にはいります。

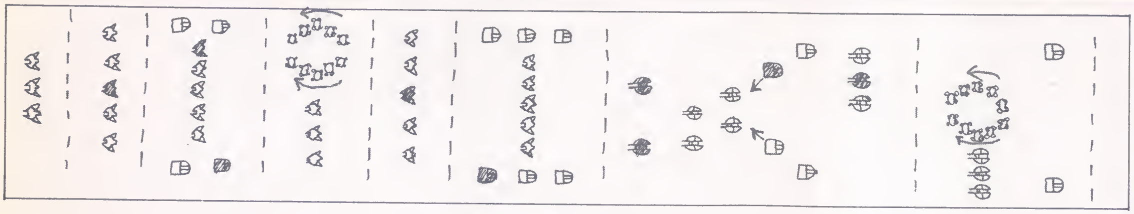
5面

5面の前衛

ここもパターンがないと苦しい。3速まで上げて、敵をよけるという感じです。

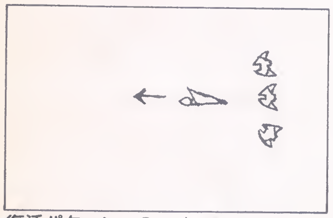
最初のうちは、敵を全滅させます（そうしないときつい！）が、後半は赤いカプセルを持っている敵だけを撃ちます。後半は、画面上にたくさんのザコを残し、キャラクターオーバーを使用しています。特に、画面左端を下へ抜ける所は、それを利用して、逃げていくザコに弾を撃たせていません。

移動ルートは、図のようにしてみて下さい。3速＋オプション1＋カプセル1となれば、バッチシです。

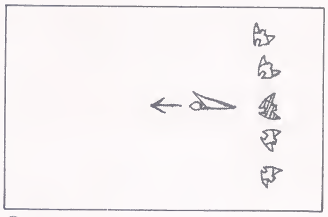


ザコの出現パターン図

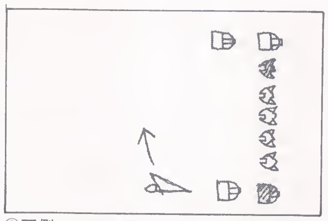
復活パターン



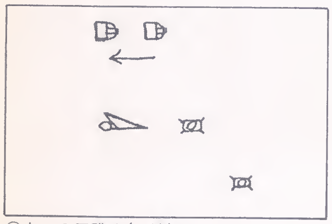
①まず1速つけて。



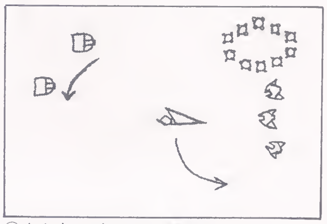
②2速つける。



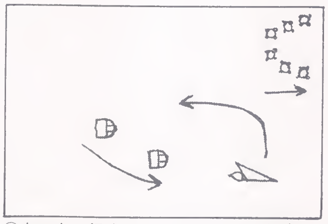
③下側の7匹を撃つ。



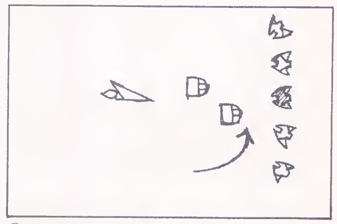
④上の2匹残る（3速）。



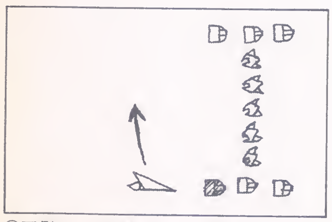
⑤まん中のザコ3匹を撃つ。



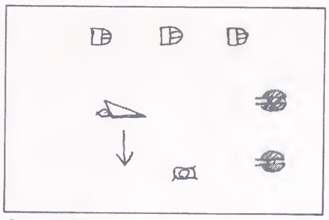
⑥右の方へ行くとベルムベルムは逃げてしまう。



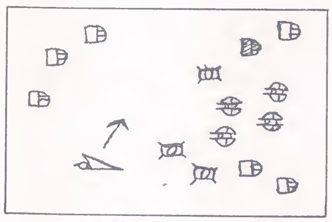
⑦ぐるりとまわり込み、ザコをかたずける。



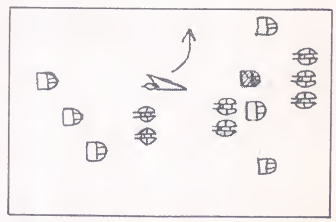
⑧下側の8匹を撃つ。



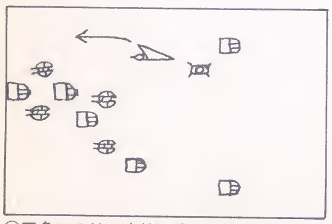
⑨ザコを撃ちもらしていなければ、その後は、赤いザコしか撃たない。



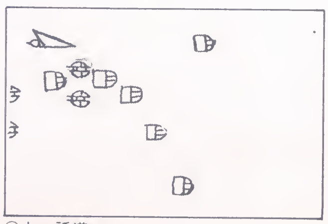
⑩あとは、誘導のみ（弾をあまり撃たない）



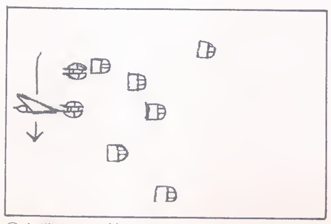
⑪赤いのだけ撃つ。



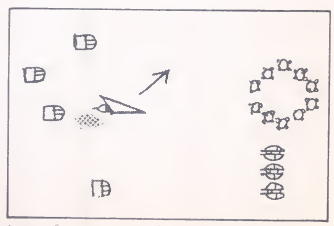
⑫四角いのは、自機に寄って来る。



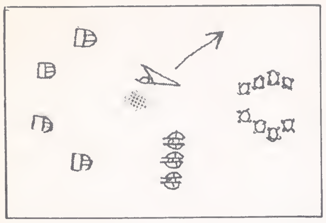
⑬上へ誘導。



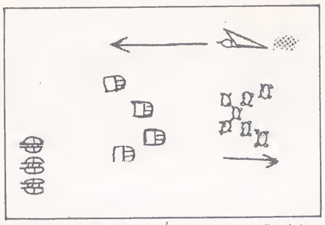
⑭左端を下へ抜ける。



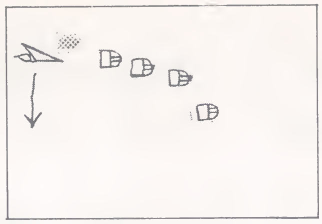
⑮オプション＋カプセル1を取る。



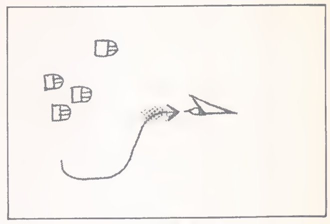
⑯おもいきり右上へ。



⑰四角いの誘導。ベルムベルムを逃がす。



⑱左端を抜ける。



⑲まわり込んでザコを撃つ。

○中途半端な装備の場合

4面の最後を2速＋ミサイルで抜けているのならば、3速にして、このパターンを使えばいいでしょう。

4面は難しいので、この5面に入った時に、中途半端な装備であるということは、あまりないはず。だから、極端に弱いか、それとも極端に強いか、の2通りしかない。自分が強い場合は、特に問題はないと思います。

5面の中盤

触手細胞で死んでしまった場合の復活。0速の場合は、触手細胞は画面左下で撃てばよい。これは難しくはない。

問題は、ビックコア。0速だとつらそうに見えてしまいますが、実は楽勝なんです。ビックコアが下から上へあがってくる時に、自機を左下の角に置いておくと、手がもげた細胞が、右から新たに飛んでこないのです。もちろん、画面上に残っていた細胞は飛んできますが。

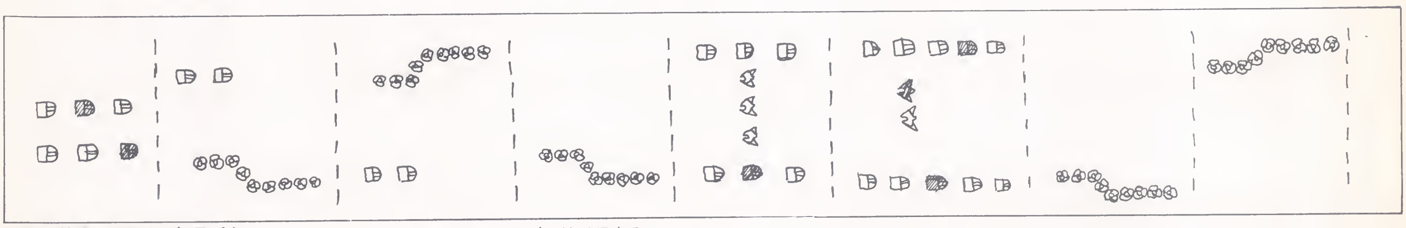
その後は、ビックコアの出す弾をよければいいだけです。はじめの1回をうまくよければ、あとは左端で上下に動いていれば良い。上や下に追いつめられた時の切りかえしが大事です。ビックコアを壊すこともできます。ただ、弾を撃ちながら、よけていればいいだけの話。最初は難しいでしょうが、慣れれば楽勝。

1速ある時は、特に問題はないでしょう。

6面

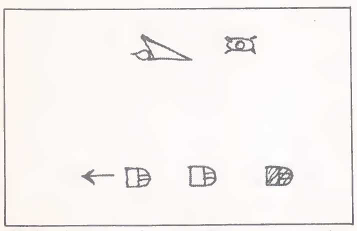
6面の前衛(装備＝0)

これと言って、パターンがなくても抜けられるでしょう。

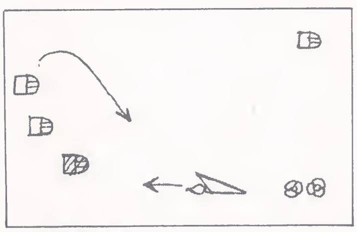


6面の前衛のザコの出現パターン

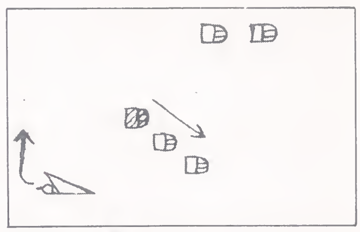
○ハッチからはザコは10匹出る。
○編隊戦闘機(9匹)は、5.5匹分画面に出るとまがる。



復活パターン ①上だけ撃つ。そして1速。

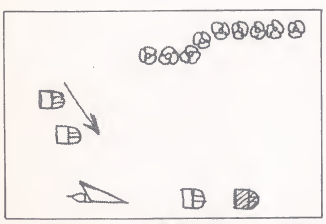


②下の編隊を撃ちながら左へ。

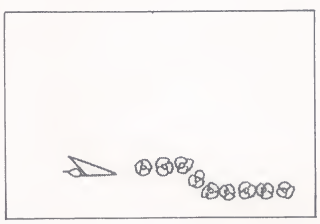


③四角いのも撃つ。

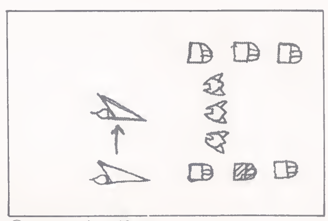
3速までスピードを上げれば四角いザコ（自機に寄ってくる奴）を撃ちもらさなければいい。ザコの出現パターンを知っていれば、問題なし。図の様にやってみて下さい。3速＋オプション1＋ミサイルまで取れるはずです。



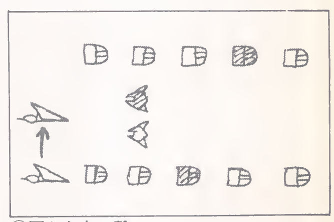
④同様にする。上の編隊は逃がす。3速。



⑤



⑥下から上へ撃つ



⑦下から上へ撃つ

○装備が弱い場合

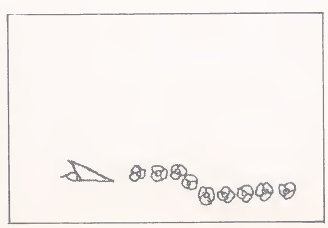
つまり、5面の初めからノーミス（3速＋オプション1の装備）の場合、特に問題はありません。オプション2＋ミサイルは取れるでしょう。

○6面の入口

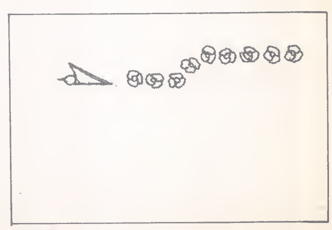
0速の時は難しい場所です。下のハッチを早めに壊したら網の中に逃げ込んでしまいましょう。そのまま、中ほどまで進むのがよい。敵の弾は全て網に吸収されてしまうので安全。もし、ザコが自機に向かってきたら、左へ下がりながら、それを撃てば、撃ちかえし弾はもちろん網に吸収されます。

6面の最後

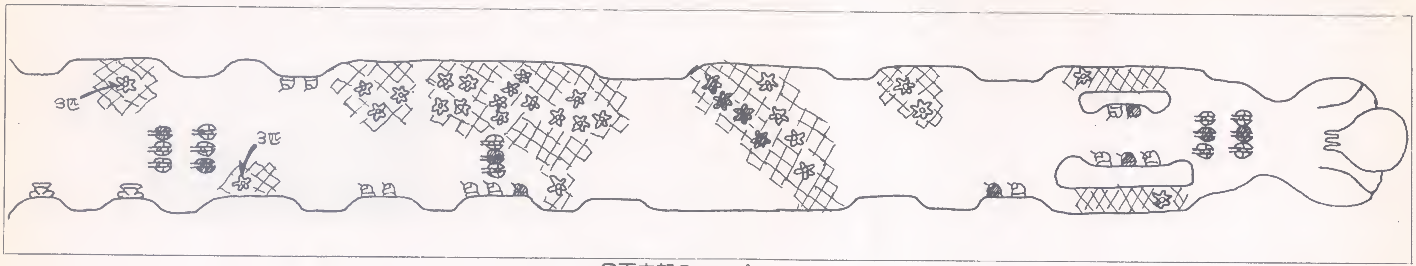
1速＋オプション1＋ミサイル＋カプセル1にして、図（6－C）の位置で稼いで、自爆を待てばよい。簡単な場所です。



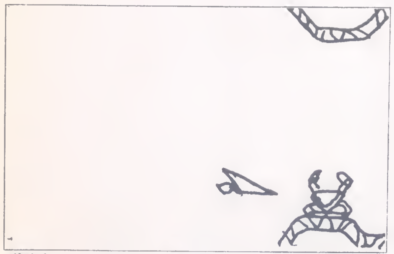
⑧



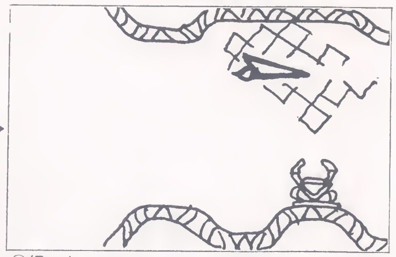
⑨3速＋オプション＋カプセル2になれる。



6面内部のマップ

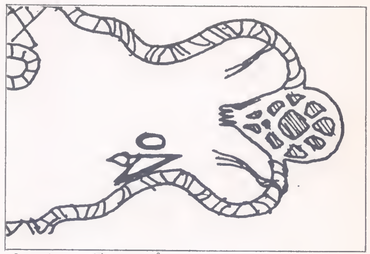


→



→

その後は、ずっと図の辺りのY座標あたりを進む。「逃げのグラディウス」。



復活パターン(中〜終)図
①ハッチを早めに壊わす。

②網の中に入ってしまう。

6－C　Ⅰ速＋オプションⅠ＋ミサイル＋カプセルⅠ

○装備が弱い場合

5面の初めからノーミスの時は、余裕で立て直せるでしょう。これは、6面の入口からもそうです。簡単な場所だからです。LASERは取らずに、オプションを優先して付けましょう。そして、6面の最後では、ダブルにして完全装備の時と同様に稼げばよい。

オプションは4つ付いているはずなので、ここを抜けたら、すぐレーザーにすれば完全に復活したことになります(6面の最後の方は、ダブルだと、ザコ＋砲台を撃つのは難しいでしょうけど)。

○5・6面のまとめ

5面の前衛は、完璧なパターンにしないと難しいでしょう。オプションが取れなくてもパターン通りに抜けられるのならば、最初のうちは「良し」としていいです。

5面のビックコアの所を0速でやることはあまりないと思いますが、一応は練習しておいたほうがいいでしょう。

6面は全般的に簡単ですが入口を0速でやるのはきついです。網の中を通って抜けるのは「逃げのグラディウス」と呼ばれていますが、非常に使えるテクニックです。



ハイスコア座談会（前編）



なぜハイスコアを狙うのか

●ハイスコア争いの過激化について
●ハイスコアの可能性と限界

編集部を舞台に激論されたハイスコアについての数々の問題。果たしてキミはどう考える？

構成 石井ぜんじ

出席者プロフィール（敬称略）



見城こうじ
キャラクターゲームをこよなく愛し、ゲームはアイデアだ、との信念のもと活動を続けるゲームファン。
現在「マイコンBASICマガジン」、「キャロットクラブ」等で執筆中。また、ゲーム評論誌「BGM」を不定期刊行。



C・C
ピンボールをこよなく愛し、と思われているが、実は古くからのビデオゲームファン。
現在、ゲーメストでピンボールコーナーを担当するかたわら、某ゲームセンターの店員として活躍？している。



山河悠理
オールドゲームをこよなく愛し、最近は燃え尽きてしまった？感のある天才ゲーマー。
現在、ゲーメストのライターとしてハイスコアコーナーその他を担当している。

ハイスコアはプレイヤーの実力を測るものさし

ぜんじ…まず、ハイスコアというものが昔と今とはどのように変わってきたかということについて話し合っていきたいと思います。
それでは、初めに見城こうじさんから昔のハイスコアはどうであったか、ハイスコアの歴史みたいなものをお聞きしたいんですが。

見城…ベーマガの初めの頃ですか。一番初めは私がやっていたわけではないんです。私は途中からやり初めて、3年ぐらい前から担当しています。
初めは編集部の人がやっていたんですが、人手も足りないし、あんまりゲームを知らない人がやってもまずいですから…。
それでも、最初の頃はひどかったですね。備考欄がなかったんですよ。あれは私が初めにつけたんです。そうして、永久パターンとか、こういう方法はいけないんですよ、と少しずつルールをつくっていきました。

ぜんじ…ハイスコアはただ単に高いスコアというのではなくて、プレイヤーのうまさを測るということですね。

見城…ハイスコアというのはプレイヤーの実力を測るものさしになっているというのが必要条件なんです。プレイヤー同志の暗黙の了解があると思うんですが…。

ぜんじ…ハイスコアは一定のルールのもとに、プレイヤーの実力のものさしになるものであるというのには私も同感です。このことには異存がある人は少ないと思いますが、最近はハイスコアを取り巻く状況は大部変わってきたんではないですか？

見城…プレイヤーの実力をはかるというのがハイスコアのはずなんですが、最近はそうなってない気がします。ただ単に持久力とかお金をつぎこむ回数だけで決まってしまうゲームが増えてきたのではないでしょうか。
ロケテストからやりこんで、初めの月だけをハイスコアを狙おうなんていうのは実力じゃないと思います。

ぜんじ…確かに東京、その他の一部の地域ではそのような傾向があると言えますね。

Y・I…ロケテストが新宿なんかでやっているという話を聞いて行こうということは僕たちの間でもあります。でも荏原ゲームセンターの常連の仲間うちではロケテストでやりこむというのはないですね。ただ見に行くだけといった調子で。それに実際にはやってなかったりもしますし。

BEN…新しいゲームはやりたいですし、行こうという気にはなります。

楽しさをギセイにして初めからハイスコア狙いだけでは…

植村…でも現在全国でTOPを狙っている人たちはかなり異常ですよ。

ぜんじ…やっぱり異常ですか？

GOD…異常としか言いようがないでしょう。今はたくさんやった方がとにかく勝ちという感じですね。
TOPをとにかく取ろうとしたら、そうすることになるんじゃないの。今は好きでやってて出ましたということはあり得ないでしょう。狙って、情報をかき集めて、お金をつぎこんで、やっと出ましたという世界ですからね。なんか知らないけどやってたら出ましたということはないでしょう。

植村…昔は実力できわどい争いというハイスコア争いでしたが、今は違いますね。実力とは関係なくて、隠れとかフィーチャーとかだけで点が決まってしまうゲームが多くなっている気がします。
それにコンティニューがついているので、とにかくつぎこんで無理矢理先に進むという風潮がありますね。
そういうことで、初めからハイスコアだけ狙ってゲームをしている人が多いと思います。
ゲームのおもしろさというのは確かに感じてはいるのでしょうが、楽しい割合は20%くらいで、とにかく覇権を取ろうということなんじゃないでしょうか。
昔はあるゲームに凝り始めて、伸びた人同志が争って、おもしろさがわかりながらもうまくなっているというふうだったのですが。

C・C…私なんかの地元では、今でもそんな感じですね。
とりあえず、ある店に5人ぐら



石井ぜんじ

ビデオゲームをこよなく愛し、ゲームの面白さはいったい何か？と追求を続けるゲームファン。

現在、ゲーメストのライターとして多岐にわたる活動を続けている。

いうまいヤツがいて、自分が好きなゲームをそれぞれ別々にやり始めます。そうして、その中である程度先に進んでから、これが面白いからみんなやろうということになります。

それでよしオレもやってみようかなと始めるわけで、目の色を変えてハイスコア争いというのはないですね。

ぜんじ…このハイスコア争いの過激化に対してはかなり地域差があるというのは言えてますね。

見城…このようにゲームをやりこむ人間が増えてきたというのは背景にはヒマな人が増えてきたということがあるんじゃないですか。

山河…そ、それは…。

見城…昔はハイスコア争いは高校生とか、そんなヒマのない人が多かったですからね。

GOD…普通の生活をしていたら、ハイスコアなんてでないですよ。ハイスコアラーがどんな生活をしているかは一般の人達にはあまり知られていないんじゃないの。

見城…フリーアルバイターとかゲームやっていてだんだん生活がほろんできた人も見てきました。

また、最近はゲームセンターに店員として入るマニアが増えてきました。それで、昼間カギを開けっ放しでやっているとか、夜に徹夜でやるとか…。

C・C…一般の人は店員の人がやっているのを見ていい気はしませんからねえ。

しかし、私なんかの所では昼間やるなんて到底できないし、夜やるといっても電気代なんかウルサイからなあ…。(笑)そんなことやってたらすぐクビが飛んでしまうよ。

Y・I…荘原ゲームセンターでもバイトといえども開店前には遊べませんし、他の客も入れません。営業時間内には当然カギを使って遊ぶということは許されません。

ハイスコアを出そうと思ったのなら、仕事を終わってから適当に遊んでいるというぐらいですね。

さまざまな立場と競い合いでハイスコアの可能性と限界

植村…私は、経営者が許しているならしかたないなと思うんですよ。しかし、そういう人たちが、ハイスコアに介入してくるというのはちょっと考えられないことなんです。アルバイトとしての特権を生かしてゲームをやるというのは、単純にゲームを楽しむというだけならまだしも、百円玉をつんでる人にとっては非常に腹立たしいと思います。

見城…でも、ゲームが好きで、お金も欲しいからゲームセンターの店員になろうとするわけだし、ゲームセンターの店員はハイスコア争いをしてはいけないということは言えないんじゃないでしょうか。店員になるというのは、ハイスコアを狙うための作戦なのかもしれないし。

ゲームセンターの店員になってしまえば、多かれ少なかれ普通のプレイヤーよりは有利な点が出てきてしまうのはしかたのないことだと思います。

それに、一般の人達だって、ヒマな時間、お金の量とか、スタートラインが全く違うでしょう。今

現役ハイスコアラーの感想と意見

——ハイスコア座談会のテープを聞いて

思い入れがあるからやりこむんですよ

ぜんじ…ハイスコア座談会の前半のテープを聞いてもらったんだけど、現役のハイスコアラーとして、どう思いました？

F−S…なかなか気合の入った討論が行われていたと思うけど、ちょっとオカシイと思われることもありましたね。

まず、ロケテストでやりこむとか、お金をつぎこむのが最近の悪い傾向のように言われているけれど、それは昔も今も変わらないんじゃないかなあ。

私も今もかなりゲームをやってるけど、一番使ったのは「ドルアーガの塔」でしたよ。そのゲームが好きで、思い入れがあるからやりこむわけだし、早くプレイしたいということなんだけど。

ぜんじ…最近のゲームは実力とは関係なく、隠れとかフィーチャー、または持久力だけで決まってしまうという意見については？

F−S…そこらへんも、今も昔も変わりないんじゃないの。隠れとか、フィーチャーだけで決まってしまうなんてことはないですよ。いったいどのゲームについて言っているんだろうか？

しかも、持久力だけで決まってしまうのは最近ではなくて、昔の話でしょう。

ゼビウスの頃なんかはループゲームが主流だったわけですね。だから、ハイスコアを出すには日曜日の朝早くから行かなければならなかった。でも最近のゲームは早めに終わってしまうんで、もはやこんなことはないですね。なつかしい話です。

また、実力と持久力との関係についていえば、持久力も場合によっては精神力と言えると思う。長い間、やられないというのはやっぱり実力じゃないの。精神力というのは非常に重要な要素だと思う。

ゼビウスの300万と1000万の実力は同じじゃないかと言われれば、それは確かにそうかもしれない。でも、それは、人がそこで満足するかどうかの問題だと思う。300万で終わって、それ以上やる気がない人はそれでいいんじゃないの。1000万までやる人については、やっぱりそこまでやってみたいという思い入れがあるのだから、ハイスコアになると思う。

好きだから負けたくない

ぜんじ…同じゲームを同じ回数だけやったら誰が一番うまいかわかるという考え方については？

F−S…そんなのは、ただの才能較べに過ぎないんじゃないの。ハイスコアというのは、そのゲームが好きで、だからこそ負けたくないという思い入れの結果だと思う。

自分のお金を一生けんめいつぎこむというのも、そのゲームが好きだからこそでしょう。

同じゲームを同じ回数だけやって才能を競い合うという考え方——それでは人間の努力が反映されないということになるわけだし。

ぜんじ…カギを使ってウマクなる店員というのはどう思います？

F−S…カギというのは、思い入れがないんですよ。

カギを使ってプレイするというのは、自分のお金でないわけでしょ。自分のお金というのは、何によって得たにしても大切なものですよ。調子が悪くて途中で投げ出したゲームにしろそうです。

でも、カギを使うとなるとファミコン以下になってしまうんですよ。真剣にやらないから上達もしないんじゃないですか？

カギを使っただけでうまくなれるというのは錯覚だし、ゲームへの思い入れを落とすことになりますよ。店員になったとしても、私はこういうことはやりたくないですね。

ぜんじ…ハイスコアというのは、全国TOPという名誉だけを得るためにやるものではなくて、そのゲームに対する思い入れの結果なのではないかというのが私の意見です。全く目立つためだけにやるから空しいのであり、その究極の形がウソスコアだと思います。

見かけの行動でなくて、何を考えてゲームをやっているかが大切だと思うんですがどうでしょうか。



FISCHER

アタリのゲームをこよなく愛し、ゲームへの思い入れは誰にも負けないというゲームファン。

現在、ゲーメストでライターとして活躍する一方、現役のハイスコアラーでもある。

の段階では、それらを同じにするのは無理です。ここらへんに現在のハイスコア集計の限界があるんじゃないでしょうか。

ぜんじ…人それぞれ立場は千差万別ですからね。

GOD…だから、同じゲームを同じ回数だけやったら誰が一番うまいかという考え方も出て来ますね。同じフィールドに立てばどうなるかというのを突きつめると、そうなるんじゃないですかね。

植村…いかに短い回数でうまくなるかというのが本当の実力なんじゃないでしょうか。

昔、ゲームをあんまりやってないような友人に言われたことがあるんです。「ゲーム、そんなもの金さえ持ってて何回もやりゃうまくなるに決まってるじゃないか」

この言葉はなんか、ショックでしたね。一瞬空しくなりました。

GOD…でもそこまで言えば、回数こなしてもうまくならない人はいますからね。

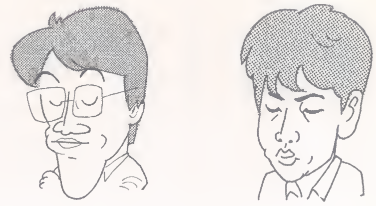
今はニューゲームのハイスコア集計はすぐ打ち切りになっちゃうし、本来の実力は測れていないと思います。はっきり言って、現在は短時間でうまくなる人がハイスコアの常連になっていますよ。

そういう人達もうまいには間違いないけれど、特殊なウマさなんですよね。少しずつやっていて、結果的にすごい記録が出たなんていうのは評価の対象になっていないんです。

ハイスコアを出す人だけがゲームのうまい人とは言えなくなってきています。

ぜんじ…私は何回でこのスコアを出せた、どれだけ速く出せたということではなくて、結果的にある所までたどりつければ皆同じだと思いますけれど…。

（続）



JAG－Y・I、&JAG－BEN
2人とも荏原ゲームコーナーの常連として、ゲームプレイヤーの原点に立って行動している。
現役のハイスコアラーとして参加。



植村伴北
古くからゲームをこよなく愛し、ゲームサークルVG２連合本部長としてさまざまな活動を続けるゲームファン。ゲーメスト初代編集長。
現在は銀行に勤めるサラリーマンになりつつも、ゲームに対する情熱はさめてはいない。



GOD鈴木
自分の好きなゲームをこよなく愛し（当たり前か）ウソスコアその他の不正を憎む正義派プレイヤー。
現在、ゲーメストの編集長、また、カメラ兼マップライターとして数々の雑用をこなしている。

めざせハイスコア!!

100m競走なら参加者は全て同じ条件で走れる。ゲームの場合は違う。ゲーム台も違うし、一勢に競技スタートすることもない。それでもハイスコアを成立させているのは何?

ハイテクセガ平岸 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファンタジーゾーンII	9,882,200	LAP-BMXER	ALL,ノーミス 残9 $5,600
2	ライフフォース	1,663,600	飛脚-K.A	赤プレイヤー
3	ブラックドラゴン	2,507,500	苫小牧TOM 山田啓介	
4	チェルノブ	359,000	NGM-今野淳夫	
5	パドルマニア	279,600	飛脚-K.A	
6	SRD	2,879,890	SAT-POP	5機設定 (南7条店)
7	忍	615,070	SAT-POH	5機設定 (南7条店)
8	アウトラン	4'41"96	飛脚-FINAL-NEC	75秒,ノーマル Bコース
9	アウトラン	4'35"28	飛脚-K.A	75秒,ノーマル Dコース
10	アウトラン	4'45"62	飛脚-FINAL-NEC	75秒,ノーマル Cコース

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271 ☆=10

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT=1530	HIE-きうち (恵庭)	ALL
2	レイメイズ	1,647,200	AMM-つきだて (SAPPORO)	ALL 真のエンディング
3	グラディウスII	2,180,600	TOM-Y.K. (苫小牧)	2-7④-F
4	ホットロッド	1,974,561	AMM-つきだて (札幌)	IP,12
5	アサルト	562,850	AVG-あっちゃん (室蘭)	ステージ=11
6	スーパーコントラ	11,269,820	AMM-つきだて (さっぽろ)	IP,2-5
7	ビジランテ	全面クリア	T☆SHIGE (苫小牧)	
8	火激	9面クリア	AMM-中川剛 (SAPPRO)	
9	メガゾーン	124,490	AMM-つきだて (札幌)	〔リバイバル〕
10	上海(IP)	716	ALG-CTS (室蘭)ピュウッ	5面

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2丁目 琴似グリーンビル ☎(011)621-1110 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルト	592,450	中川剛	1コイン R-10
2	グラディウスII	1,343,400	NGM-幕田貴広	1コイン4-F 3-3
3	チェルノブ	395,700	NGM-今野淳夫	1コイン クリア
4	ドラゴンニンジャ	145,400	ZEUS	1コイン R-6
5	ビジランテ	166,810	松井星斗	1コイン クリア
6	ツインイーグル	1,447,500	KCF-師匠	1コイン L-13
7	ファイナルラップ	2'25"08	ZEUS	4Pゴールイン
8	ファイナルラップ	2'25"65	NGM アランプロスト あまのくん	4Pゴールイン
9	ファイナルラップ	2'25"75	三好くん	4Pゴールイン
10	ファイナルラップ	2'25"76	NGM-BIN	4Pゴールイン

ファミリーランド

北海道北見市一条西1丁目 ㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	2,320,900	EXCEED PULPUL	4-4 ④-F
2	アサルト	328,400	GND	7面
3	ニンジャウォーリアーズ	211,850	GND	6面
4	Mr. HELIの大冒険	$17,380	MAS	マネー ノーミスクリア
5	レインボーアイランド エキストラ	9,999,990	HUL-BOY こととんちゃん	クリア
6	チェルノブ	330,850	サイコーソルジャーのヘッドホン端子	クリア
7	スーパーコントラ	625,360	HUL-KGT	最終面
8	悪魔城ドラキュラ	999,900	EXCEED ARL	7-1で達成
9	ぶたさん	611,710	HUL-BOY こととんちゃん	クリア
10	ドラゴンニンジャ	75,400	EXCEED VER	4面

ウィルトークタイトー函館店

北海道函館市若松町21-14 ☎(0138)23-3718

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	コンチネンタルサーカス	6,756,530	NJP-A'VGS=YMO範子	
2	ニンジャウォーリアーズ	959,070	NJP-A'VGS=YMO範子	
3	オペレーションウルフ	286,000	A.K	
4	アウトラン	4'37"43	NJP-A'VGS=ALL	ランク・ノーマル デュアルウェイクリア
5	Dr.トッペル探検隊	423,900	NJP-A'VGS GWC=CHU	
6	上海	388	道南バイト人	
7	熱血高校ドッジボール部	2周目イギリス	China	
8	忍	648,870	WHIM-M.A	3機設定
9	究極タイガー	8,935,620	WHIM-KAHM	
10	ストリートファイター	681,400	NJP-A'VGS=E.T	IPのみ使用 1コインクリア

ゲームポイント フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT=1,355	FPS-茂野雄裕	クリア
2	スーパーハングオン	6'24"70	AMM-つきだて	シニア・ライドオン
3	シルクワーム	2,332,700	FPS-辰田剛司	11面 ジープ
4	ビジランテ	120,330	AMM-中川剛	クリア
5	ドラゴンニンジャ	125,700	佐藤直樹	5面
6	究極タイガー	9,496,650	EXCEED-SSG(AMM)	4-9(エリア934)
7	スーパーコントラ	10,656,060	FPS-森高弘二	2-1
8	上海	698	長谷川和人	5面
9	火激	全面クリア	M.K	レベルA
10	F-1ドリーム	38ポイント	藤木貴宏	

北見・ファミリーランドご常連ご一同様



弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584 ☆=4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルト	554,250	E-SWAT'S NIKⓒ	10面
2	ファイナルラップ	2'28"85	E-SWAT'S OTT-HSSⓒ	3人同時プレイ
3	アフターバーナーII DX	HIT=1,532	E-SWAT'S 管理人さん	ボード盗まれた
4	レインボーアイランド EX	15,963,660	E-SWAT'S ROTⓒ	35面
5	ドラゴンニンジャ	168,700	E-SWAT'S ARPⓒ	6面
6	上海	996	E-SWAT'S ELFⓒ	7面 132枚
7	ツインイーグル	1,884,700	E-SWAT'S SOL川ⓒ	
8	グラディウスII	751,200	E-SWAT'S NIKⓒ	2-4 ②-F
9	ブラディウスII	771,700	E-SWAT'S 管理人さんⓒ	2-4 ③-F
10	グラディウスII	1,058,400	E-SWAT'S FIRE BURSTⓒ	2-8④-F

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルト	393,650	TOM-YK	7面
2	グラディウスII	715,900	TOM-YK	2-4
3	ファイナルラップ	2'33"80	TAKES	?
4	ギャラガ'88	1,532,840	TOM-NOBU	5-29クリア
5	忍	391,860	TOM-UNI	クリアならず MISSON5
6	Mr. HELIの大冒険	592,380	TOM-YK	5面でクリアならず
7	チェルノブ	221,850	IBM	5面
8				
9				
10				

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245 ☆=4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルト	683,950	WHIM-ELPEO-PLE	1コイン オール
2	ドラゴンニンジャ	311,000	AMP	1コイン オール
3	ビジランテ	66,130	T-WHIM-NCR	1コイン クリア
4	グラディウスII	10,000,000+α	CHAO NEW ARIS	2-8 ④-S
5	グラディウスII		CHAO NEW ARIS	3-4 ④-F
6	アフターバーナーII	HIT=1,455	CHAO NEW ARIS	1コイン オール
7	アウトラン	4'39"53	飛脚 PGP-UJI	Cコース
8	アウトラン	4'35"28	飛脚-K.A	Dコース
9	ツインイーグル	1,056,700	WHIM-PLE	LEV-11
10	上海	540	PAW	3面クリア

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT-1,377	E-SWAT'S・管理人酸ⓒ	クリア
2	ファンタジーゾーンII	675,400	E-SWAT'S・SDFⓒ	8面
3	チェルノブ	365,150	E-SWAT'S・F・Bⓒ	12面
4	ホットロッド	47,380	M・Y・P	5面・イエロー 1コイン
5	エンゼルキッズ	777,200	O-Q BAN	クリア
6	シルクワーム(IP)	2,273,400	E-SWAT'S-Lip Tickⓒ	11面
7	上海	718	XYZ	5面
8	ヘビーウェイトチャンプ	6,143	Z ZONE-DSM	7人目
9	サンダーブレード (City)	6,592,660	E-SWAT'S・管理人酸ⓒ	クリア
10	パックマニア	500,300	N・S	11面

札幌そごう内ゲームスポット

北海道札幌市中央区北5条西2-1 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	1,020,900	AMM-つきだて	2-8 ④-F
2	アサルト	407,300	KCF-師匠	R-8
3	A-JAX	1,792,000	ESC-NAO	クリア
4	パックマニア	878,430	AMM-つきだて	3人設定 R-12
5	火激	8面	KENchan	1コイン
6	シルクワーム (ジープ)	2,311,100	ESC-IBA	R-11 17:28
7	シルクワーム (ヘリ)	1,916,600	田中博史	R-11 17:35
8	ファイナルラップ	2'34"75	AHGA-MAJ・T	2人PLAY
9	ぶたさん	831,020	T・M-みどぶたさん	ランクCHAMP 1ミス
10	究極タイガー	9,950,370	AMM-八木橋	

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	852,300	野村	2-4 ④-F
2	ストリートファイター	588,500	ESC-TMC	9人目
3	ニンジャウォーリアーズ	255,440	北陵高の西脇	6面
4	アサルト	309,350	佐野	7面
5	火激	全面クリア	ESC-TMC	2コイン
6	ビジランテ		A・H・G・A-II MAG	クリア
7	スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'49"31	安藤	ビギナークリア
8	ギャラガ '88	1,081,540	野村	クリア
9	究極タイガー	1,711,310	安藤	182エリア
10	ソニックブーム	422,140	関	2周目4面

アビニヨン
宮城県登米郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	598,600	まさゆき	①-S 2周目1面
2	グラディウスII	418,000	ゆう	②-S 1周目7面
3	グラディウスII	525,300	ゆう	③-S 2周目1面
4	グラディウスII	671,300	ゆう	④-S 2周目4面
5	ザ・ディープ	154,900	まさゆき	
6	ワールドカップ	優勝	泉田,木村	
7	R-TYPE	全2周クリア	まさゆき	
8	奇々怪界	1,834,310	ちばよしのり	
9	ブラックドラゴン	3,631,750	優一	最終面クリア
10	パドルマニア	6面	さとう純一郎	

ハイテクゾーンセガ山形店
山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080 ☆=9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,045	NMC-村岡	1コイン 全面クリア
2	スーパーリーグ	8,643,500	DEV-I.G	1コイン13試合 ノーマルランク
3	グラディウスII	569,500	HYPER-NIGHT	2-3④-F 1周目ノーミス
4	サンダーブレード	5,139,610	ティーア(AYA)	1コイン 全面クリア
5	ファンタジーゾーンII	5,212,100	いのうえたかし	1コイン 全面クリア
6	熱血高校ドッジボール部	1,355,600	DEV-I.G	1周目アメリカ
7	Mr. HELIの大冒険	1,003,230	佃煮くんのお友だち	1コイン 全面クリア 3月に出した点
8	R-TYPE	1,284,000	AMU	1コイン 全2周クリア
9	ホットロッド	68,307	TOP-DOG	1コイン 5面
10	火激	5人目勝ち	MIK	6面

ゲームブティックジャック&ベティ
山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイメイズ	342,510	大友クン	RD.21
2	アサルト	546,450	GIN	RD.10
3	上海	828	J.A	RD.6
4	コンチネンタルサーカス	6,075,120	F.M	スズカ1位
5	火激	9人クリア	MIG. 小柳クン	
6	ツインイーグル	1,900,600	MARO	レベル15
7	F1ドリーム	54ポイント	MARO	全12面1位
8	グラディウスII	1,096,800	RUS	2-7 ④-Ⓢ
9	ニンジャウォーリアーズ	270,370	YUKKEY	RD.6
10	スーパークィックス	1,014,370	川口順	2周目 RD.3

マリーン5 ナムコランド
山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	6,464,560	あちょ	エリア656
2	ラビオレプス	5,735,600	P	ノーミス ノーミサイル リボン クリア
3	Mr. HELIの大冒険	358,010	でじゃぶうひょひょ	ノーミス クリア マネー13,200
4	アサルト	305,100	あいむごっふぁへロへロ	R8
5	熱血高校ドッジボール部	3周目アメリカ	渡部和	
6	レインボーアイランド(エキストラバージョン)	9,999,990	SGG-KEY	R-30
7	悪魔城ドラキュラ	411,200	G	3-5
8	ファイナルラップ	2'31"43	GHOST	4周設定 4人プレイ
9	ギャラガ'88	1,475,030	SGG「ミッキーローク」ENG	5機設定 クリア ENDING4
10	グラディウスII	3,296,400	あいむごっふぁドッドン	2-2

8ビット
山形県鶴岡市本町1-8-29 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コンチネンタルサーカス	5,910,850	美村	ファイナル優勝
2	グラディウスII	2,379,800	茂木博一	
3	火激	9RD	E・Z・O	ランクA
4	R-TYPE	1,942,700	MINORU	クリア
5	キックアンドラン	45	S♡I君だよ	Ⓐクリア PK戦4本設定
6	ニンジャウォーリアーズ	200,370	あちょ	ラウンド6
7				
8				
9				
10				

ヒノデベガス
宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階 ☎(0222)64-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ホットロッド	227,222	まるじ	赤
2	ホットロッド	226,984	まるじ	緑
3	ホットロッド	150,987	梅吉	青
4	ホットロッド	190,939	トム・クルーズ	黄
5	サンダーブレード	3,274,100	NATURAL -C.M.FC	1コイン クリア
6	パドルマニア	132,800	まるじ	1コイン クリア
7	アフターバーナーII	69,119,000	NEO	HIT数1,006
8	ソニックブーム	483,590	まるじ	R-12
9	パックマニア	423,620	CHAGE -H.E	R-12
10	忍	581,430	TRAGIC K.Aもどき	1コイン クリア

プレイランドファンタジー
宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,159	RADISH-T.S	クリア
2	ヘビーウェイトチャンプ	9,369	SPREAM-Y.U	RD.10
3	グラディウスII	1,077,400	SPREAM-K.W	2-8 ④-F
4	ツインイーグル	1,726,000	MSN	
5	チェルノブ	435,100	SPREAM-K.W	クリア
6	スーパーコントラ	21,264,720	SPREAM-I.Z	全2周クリア
7	ギャラガ'88	1,792,550	SPREAM-I.Z	クリア
8	熱血高校ドッジボール部	550,400	CANDY(あゆみ)	3-5
9	シルクワーム(2P)	ジープ1,648,700 ヘリ1,037,100	TAK(あゆみ)	RD.7
10	シルクワーム(ジープ)	2,399,300	SPREAM-Y.U	RD.11

ゲームコーナーロム
宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	457,950	THU	8面
2	ドラゴンニンジャ(1P)	121,400	RYUZI	5面
3	ツインイーグル(1P)	2,298,700	FXT-TON	LEVEL14
4	ツインイーグル(2P)	1,677,500	FXX-TON FXT-OMI	LEVEL12 LEVEL11
5	グラディウスII	613,400	STM	2-3 ③-F
6	グラディウスII	965,400	THU	2-7 ④-F
7	スーパーハングオン(シットダウン)	4'54"34	FXT-OMI	ジュニア 50秒EASY
8	スーパーハングオン(シットダウン)	9'26"58	FXT-OMI	エキスパート 50秒EASY
9	究極タイガー	10,000,000	FXT-TON	999エリア 5-3 5機設定
10	シティーボンバー	2,119,485	RYUZI	4-5

ゲームランドキンコンカン
宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	500,000	けが人PAC	①-F 2-3
2	グラディウスII	612,500	TOMMY	②-F 2-4
3	グラディウスII	600,000	Y.S	③-F 2-3
4	グラディウスII	814,100	たたかうバッタ	④-F 2-4
5	忍	655,720	まおⓦ	S.B-15 allクリア
6	ビジランテ	86,470	BATTLE・HOPPER	永パナシ allクリア
7	Mr. HELIの大冒険	923,470	まおⓦ	6面でほろぶ
8	アサルト		K.T	R.7
9	上海	572	なぞの人間	R.4
10	ツインイーグル	1,000,000	N.G	

ゲームセンタータイリョウ
宮崎県角田市角田字牛館6 ☎(0224)62-1384 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr. HELIの大冒険	489,490	TKS	最終面クリア
2	ギャラガ'88	1,605,190	PSI	ENDING4 STAGE5-29
3	ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI	9面クリア
4	アサルト	30,000	MA-1	
5	R-TYPE	980,000	MZ	2-5
6	コンバットスクール	253,420	PSI	実戦
7	ワンダープラネット	60,000	MA-1	
8	ピンボールアクション	580,770	PSI	
9	ブラックドラゴン	2,724,100	POW	岩15 全面クリア
10	レインボーアイランド	14,431,850	S.V.C LAP	ALLクリア

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	617,500	TK-MR	11面
2	グラディウスII	2,376,500	てし	2-3 ①-S
3	グラディウスII	807,300	PONだ!!	2-4 ②-F
4	グラディウスII	848,900	なやむお兄さん!	2-2 ③-F
5	グラディウスII	1,204,200	PONだ!!	2-8 ④-F
6	レインボーアイランドEX	13,496,850	HIT-ARY	31面C=10 S=5
7	Mr. HELIの大冒険	残=33,500	PONだ!!	クリア(マネー)
8	悪魔城ドラキュラ	999,900+α	TK-MR PON	6周目4面 7周目6面 1コイン
9	A-JAX	1,298,700	PONだ!!	クリア
10	ファイナルラップ	2'34"16	PONだ!!	一人プレイ

ダイエーレジャーランド十和田店
青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,186,350	MIKA野郎	④ 2-8 ノーマル
2	ストリートファイター	635,200	Oくん	1コイン 全面クリア ノーマル
3	アフターバーナーII	70,698,390	REAC	HIT=1409 ノーマル
4	忍	475,060	Oくん	全面クリア 1コイン ノーマル
5	ファンタジーゾーンII	12,597,200	中原とおる	1コイン ノーマル
6	究極タイガー	2,446,840	MACHIKO!見てる	1コイン ノーマル
7	熱血高校ドッジボール部	3,093,200	小山内茂美	1コイン ノーマル
8	レインボーアイランド(エキストラ)	13,573,060	加賀真二	1コイン ノーマル
9	アウトラン	4'39"96	REACT-YMO	Dコース
10	虎への道	363,080	阿修羅&DIO様	全面クリア 1コイン ノーマル

DLL屋内遊園地秋田店
秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,364	E-SWAT'S 管理人さんっ!	ダブルクレイドル 全面クリア
2	Dr. トッペル探検隊	398,230	MOO	全面クリア
3	ニンジャウォーリアーズ	218,770	岩尾卓広	7面
4	グラディウスII	565,900	斉藤治	2-2 ④-F
5	ドラゴンスピリット	1,427,120	M:X	全面クリア
6	シルクワーム(ジープ)	2,452,200	KEMA	11面
7	シルクワーム(ヘリ)	1,642,500	E-SWAT'S 管理人さんっ!	9面
8	A-JAX	1,075,600	E-SWAT'S 管理人さんっ!	7面
9	ストリートファイター	533,000	KEMA	9面
10	R-TYPE	1,494,200	E-SWAT'S 管理人さんっ!	2-6

秋田キャロットハウス
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'31"06	KERROKO	4周設定
2	アサルト	610,300	LUCK!	11面
3	グラディウスII	1,370,200	JORI	④-F 3-4
4	ツインイーグル	1,611,800	YAMA	レベル12
5	ドラゴンニンジャ	122,200	VIEGLE-HARUKA	5面
6	悪魔城ドラキュラ	5周目2面	N.S	
7	火激	全面クリア	VDEGLE-BC-聖霊士♡	レベルA
8	ビジランテ	全面クリア	NIN	永パなし
9	上海	426	BAKU/KOS	3面
10	パドルマニア	208,000	VDEGLE-BC-聖霊士♡	上級8面

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8382 ☆=17

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	820,750	SPREAM-K.W	1コイン 全面クリア ノーマルランク
2	ドラゴンニンジャ	366,600	SPREAM-I.Z	1コイン 全面クリア
3	ツインイーグル	1,888,800	SPREAM-P.V	5面
4	グラディウスII	1,334,200	πEPI	3-4 ④-F
5	グラディウスII	534,900	SPREAM-I.Z	2-2 ③-S
6	ニンジャウォーリアーズ	417,910	SPREAM-BEE	全面クリア ノーマルランク
7	ファイナルラップ	2'24"50	ZYX(楠羅夢)	5人プレイ
8	Dr. トッペル探検隊	1,207,620	SPREAM-I.Z	全面クリア
9	レインボーアイランド(エキストラバージョン)	85,225,940	SPREAM-K.W	全面クリアC=10 五千万ボーナス
10	チェルノブ	479,000	SPREAM-I.Z	全面クリア

書店（帖合）印
部数　　　　　　冊

ゲーメスト

No.10　No.11
No.14　No.15
No.16　No.17
No.18　No.19
No.20

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.10（'87　7月号）
No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）
No.16（'88　1月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）
No.19（'88　4月号）
No.20（'88　5月号）
No.21（'88　6月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名					
スコア		PTS.	月　日	達成	
面数等					
難易度 機数設定					
ゲームセンター	名前				
ゲームセンター	住所		電話		

氏　名		スコアネーム			
住　所					
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女	
感　想					

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

ふりかな お名前	年齢 （　　　）才 性別 （男・女）
ご住所〒□□□-□□ 電話（　　　　　　）	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　）	

キリトリ線

特集：AMショー
ニューゲーム大攻勢



No.15（'87 12月号）

特集：AMショー先取り
R—TYPE 2周目攻略



No.14（'87 11月号）

特集：マップ特集
妖怪道中記他



No.10（'87 7月号）

特集：新作ヘリ空中会戦
4機種



No.18（'88 3月号）

特集：ゲーメスト大賞は
これだ!!



No.17（'88 2月号）

特集：アフターバーナーII
立体マップ付全ステージ



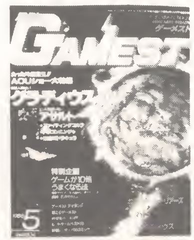
No.16（'88 1月号）

特集：グラディウスII
究極タイガー



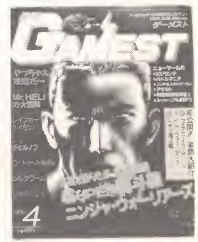
No.21（'88 6月号）

特集：AOUショー大特集



No.20（'88 5月号）

特集：火花を散らせ!!
丸ごと攻略



No.19（'88 4月号）

君こそゲーメスト！

●グラディウスII（面数優先）

①（ミサイル）	3周目4面	H.S	PC巣鴨（東京）
		MELT-TAN	神宮前C.H（宮崎）
②（スプレッドボム）	3周目8面	GMC-KOMⓣ	PC巣鴨（東京）
③（フォトントーピドー）	4周目4面	GMC-KOMⓣ	PC巣鴨（東京）
④（2－ウェイ）	5周目4面	FGK-VIRGO	プレイランド片町（石川）

●アサルト（旧バージョン）
900,050
Tea's-D
ゲームセンターUFO（神奈川）

●ドラゴンニンジャ
381,300
VMT-DAN
個人申請PC巣鴨（東京）

●上海
996
E-SWAT'S ELFⓒ
弘前ハイローザスペースランド（青森）

●ツインイーグル
3,062,100
Mr.まさし君
個人申請PC早稲田（東京）

●ホットロッド
5,577,810
KAN.GⓇ TM
ゲームインセガ高岡（富山）

●コンチネンタルサーカス
6,799,960
NJP-ⓗNIS!!
ゲームセンター ニューチャンピオン（岡山）

●F-1ドリーム
54ポイント
MARO
ゲームブティック ジャック&ベティ（山形）

●アフターバーナーII
HIT＝1586
黒田
プレイランド片町（石川）

●Dr.トッペル探検隊
1,207,620
SPREAM-I.Z
PC仙台（宮城）

●Mr.HELIの大冒険（マネー部門）
33,500
PONだ!!
PC八戸（青森）

●忍
760,090
GMC-ALECK-ALX
個人申請ハイテクセガ大牟田（福岡）

●スーパーハングオン（ミニライドオン）
ビギナー 2'46"34
NJP-ⓗ Akindo
ゲームセンター ニューチャンピオン（岡山）

●ファイナルラップ

1人	2'28"60	NJP-ⓗAkindo	ゲームセンターニューチャンピオン（岡山）
2人	2'20"28	GMC-HSAとPONはげちゃん	ゲームプラザ（熊本）
4人	2'20"88	MONGA&帝&池田&…	PC巣鴨（東京）

●モンスターランド
G＝7322
UUUⓣ
イエローハット（愛知）

まずは、グラディウスII。大半が④番でPLAYしているのですが、あえてゲージ別で集計しました。しかし、バリアは、ほとんどといっていいほどフォースフィールド派。シールド派は全体の1割にも満たないほど。その中で、宮崎県のMELT−TAN君は唯一のシールド使用。今後の健闘を期待してます。

続いてアサルト。現在ではニューバージョンに変わっていますが、（タイム0でクリアするとボーナスが高くなるのが旧バージョンでできたのだが、ニューバージョンでは直されている。）それでもこの点数はすごいの一言。次回からはニューバージョンでの集計になります。

ホットロッドは極まっていて、時間さえあればいくらでもいく模様。

上海は、運もある程度必要だけど、先を読むことが重要。これからいくら行くかが楽しみ。

その他のゲームは、全面クリアなどで終ってしまうゲームで、それぞれで点稼ぎやタイム短縮などで記録更新されたものが多く、またほとんど限界というゲームもいくつかあります。

また、今回はレース部門は岡山のゲームセンターニューチャンピオンが総ナメとまではいかないけど、1人でプレイする物は独占（F−1ドリーム、ホットロッドはパス）。

次回は、グラIIがどこまで記録が延びるのかが目玉ですね。

〈前号の訂正〉スーパーハングオンのスコアネームが違っていました正しくは、LAP−BMXERでした。

（悠理）

ダイエーDLL郡山店
福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)271 ☆＝18

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	933,500	AN-DYE.SZK	2-8 ①-F
2	グラディウスII	731,100	AN-DYE.SZK	2-4 ②-F
3	グラディウスII	761,500	AIR-NEX XEN	2-4 ③-F
4	ブラディウスII	1,604,300	AIR-NEX XEN	3-8 ④-S
5	アサルト	259,350	AIR-NEX DYE SZK	8面 1コイン
6	Dr.トッペル探検隊	658,180	WINNER&PCN	ALL残なし
7	シルクワーム	4,336,100	AN-DYE.SZK& WINNER&PCN	1コイン 11面
8	悪魔城ドラキュラ	342,000	あさくんおう	1コイン 3-2
9	究極タイガー	10,000,000	イカスータコスーコロンブス	4-10だす
10	パドルマニア	373,400	SPREAM-SOL	上級コース 1コイン 8人目

うすい百貨店『ナムコスカイランド』
福島県郡山市中町13-1 ☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	2周目3面	DYNA-MIX／Jun	点数集計はしません ③-S
2	アサルト	286,650	DYNA-MIX／Axia	1コイン 7面
3				
4				
5	究極タイガー	3,060,440	SHAD	2周目？未確認記録
6	R-TYPE	2周目8面	SSRR	未確認記録
7	フリーキック	119,590	DYNA-MIX／Axia	1コイン 11面
8	マーブルマッドネス	144,050	DYNA-MIX／Axia	共に 1コイン 6面クリア 2P
9	ワールドスタジアム	156m	DYNA-MIX／Syn	本塁打競争 2P ランス
10	ポールポジションII	213.52	DYNA-MIX／Syn	テストコース LAP-TIME競争

筑波学園キャロットハウス
茨木県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	951,500	OUT	2-8 ③-F
2	アサルト	525,850	OUT	R-11
3	究極タイガー	7,141,270	NEB	3-9 エリア694
4	上海	400	NEB	120秒設定
5	シルクワーム	1,470,800	NEB	8面 ヘリ使用
6	ツインイーグル	1,898,600	FIN&YUI	レベル14
7	スーパーハングオン（シニア）	7'00"02	OUT	シットダウン
8	ギャラガ '88	1,401,050	OUT	5-29 クリア 5機設定
9	チェルノブ	319,300	WIZARO WIN	クリア
10	悪魔城ドラキュラ	433,100	No.5	3-4

ハイテクセガ桐生店
群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビジランテ	162,920	MMC	オールクリア
2	スーパーコントラ	21,276,620	SIR-PLE	1P
3	スーパーコントラ	599,380	MBL オアシスイ運動&36①8柏瀬悟	2Pトータル
4	ソニックブーム	401,740	NBL-LIBRA	
5	グラディウスII	1,700,000	MBL-LIBRA	3-7 ③-F
6	上海	702	柏瀬悟	5面
7	火激	5面	早乙女乱馬	(CTA)
8	ホットロッド	124,665	RWC-UK	1コイン
9	沙羅曼蛇	5,320,800	MBL-LIBRA	
10	モンスターランド	残4,989	HLA	㊣ゴールドこすりだし

ウィルトークタイトー1号店
群馬県高崎市鞘町32 ☎(0273)26-4244

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	17,006,490	はっぴい直前	ALL
2	ニンジャウォーリアーズ	233,350	MIK	くの一1コイン
3	A-JAX	1,577,300	LSG	7面クリア 5機設定
4	ストリートファイター	502,300	SEK	5人設定
5	忍	403,680	OL	5人設定
6	ギャラガ '88	1,346,420	A.K	5-29 クリア 5機設定
7	レインボーアイランド（エキストラバージョン）	12,484,870	OSS	
8	ゲバラ	152,800	タカザワ	4面 5人設定
9	究極タイガー	5,029,200	T.S	
10	オペレーションウルフ	163,800	T.G	

ハイテクノーベル神保町店

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823 ☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ	418,330	TYRANT-HIM	ノーマル 全面クリア 永パなし
2	ニンジャウォーリアーズ	447,540	TYRANT-HIM& SAM	ノーマル 全面クリア 永パなし
3	レイメイズ	478,200	かやまのまさし	ノーマル 21面 1コイン
4	コンチネンタルサーカス	5,821,370	TYRANT-HIM	ノーマル 1位ゴールイン
5	Dr. トッペル探検隊	595,490	TYRANT-ZAC	ノーマル 全面クリア
6	レインボーアイランド (エキストラバージョン)	84,004,650	FREEZIN'	C=10 ノーマル 全面クリア
7				
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359 ☆=5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	783,700	JAG-EGC-H.S	全面クリア
2	グラディウスII	670,500	EGC-POW	2-4 ①-S
3	グラディウスII	2,142,200	JAG-AXI	3-8 ④-F
4	火激	全面クリア	JAG-IGA EGC-POW	
5	ファイナルラップ	2'25"55	IKEDA	2人プレイ
6	ファイナルラップ	2'29"33	IKEDA	1人プレイ
7	Mr. HELIの大冒険	1,112,590	JAG-どら博士Ⓗ	全面クリア
8	アウトラン	4'34"50	EGC-IKE	DUALWAY
9	忍	711,890	JAG-WOP	全面クリア ALL20,000
10	オペレーションウルフ	487,300	EGC-NAO	2面のジャングルまで

プレジャーキャッスル

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ	434,520	帝王M.K./	オールクリア(永パなし) ノーマル
2	ニンジャウォーリアーズ (2P)	508,400	R.Y.&帝王M.K./	オールクリア(永パなし) ノーマル
3	コンチネンタルサーカス (アップライト)	4,592,730	RVS-MAX(あんな...ぶーま)	オールクリア RANK1位
4	F1ドリーム	42	RVS-MAX(あんな...ぶーま)	第7レースまで
5	ワールドスタジアム	11-7	EXT-フロム船橋 -EXS(極臣)!!	最終回に打ち込まれる!
6	上海	748	謎の会社員 (元バブルン)	6面途中まで 全てイージー設定
7	忍	744,540	JAG-WOP	オールクリア SX15, 5機設定
8	ゲバラ	1,217,400	JAG-WOP	オールクリア 5機設定(イージー)
9	A-JAX	1,939,400	RVS-TRIⓂ	オールクリア 5機設定(イージー)
10	虎への道	全2周クリア	AGU-嶋田宏樹, RIP 他3名の方々	5機設定(イージー)

スペースイン・プラザ

東京都八王子市旭町1-1 八王子そごう9F ☎(0426)24-2511 内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウス	5,280,900	ゆう	12周目4面
2	チェルノブ	349,400	おねえさん	最終面クリア出来ず
3	R-TYPE	1,039,700	翠霽仰臥	2周目7面
4	レインボーアイランド (エキストラ)	9,163,890	MAY	34面
5	究極タイガー	'0,000,000	NOT	5周目6面
6	ソニックブーム	469,390	NOT	11面
7	シルクワーム (ヘリ)	1,974,100	NOT	11面
8	シルクワーム (ジープ)	2,497,500	ビルマのたわごと	11面
9	グラディウスII	895,600	はま&みき	1-8F
10	ファンタジーゾーンII	5,804,200	末端格は2億円	ALL1コイン

プレイシャトー

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340 ☆=12

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,899,400	ILG-K・M	4-8 ④-F
2	グラディウスII	1,269,300	ILG-K・M	3-4 ③-F
3	アサルト	524,600	PSC-ABA	9面
4	ファイナルラップ (6人)	2'30"12	CONNN	4周設定
5	ニンジャウォーリアーズ	388,590	ILG-NEOmkII	くのー 1コイン全面クリア
6	ビジランテ	63,640	ぶうちゃん	1コイン 全面クリア
7	火激	レベルA 全面クリア	ILG-NEOmkII	1コイン 全面クリア
8	チェルノブ	327,100	小島敬資	1コイン 全面クリア
9	コンチネンタルサーカス	264,320	PSC-ABA	1コイン 7面(メキシコGP)
10	ドラゴンニンジャ	162,100	XL-T.T	

サンペデックナムコランド

千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192 ☆=5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	729,200	ZIP	2-4 ①-F
2	グラディウスII	1,195,700	CHAT-COM	2-8 ④-F
3	アサルト	503,100	MIRAGE-ULCER	9面
4	上海 -High Score-	526	CHAT-M.PAPAO	4面
5	上海 -Low Score-	48	CHAT-びびあん	手詰りひゃるうー
6	F-1ドリーム	31ポイント	MRG-B.K	F-1の3面
7	ドラゴンニンジャ	149,400	CHAT-KIM	6面
8	ツインイーグル	959,500	CHAT-KIM	LEVEL11
9	ビジランテ	64,320	REC-TKM	1コイン クリア
10	アレスの翼	415,000	CHAT-こんなぶーにだあ!	2周目3面

ビデオインセガ船橋店

千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,397	REC-MILK	クリア
2	ホットロッド	250,295	KEM	14面
3	ホットロッド ニューバージョン	205,877	HAMA	11面
4	シルクワーム	2,594,500	REC-中村由真	11面-Z
5	火激	9面	EMPTY	クリア
6	グラディウスII	792,500	MIRAGE-UILCER	2-4
7	グラディウスII	2-4	L・WEST・EMPTY	③-F スピード5つ ノーミスクリア
8	Mr. HELIの大冒険	695,740	REC-中村由真	クリア残機0
9	上海	402	HAMA	3回目
10	チェルノブ	437,100	REC-TKM	クリア

ナムコゲームスポット

千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26-1958 ☆=4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	864,000	MRG-MRI	③-F 2-4
2	アサルト	248,750	MRG-ULCER	R・7
3	オスカー	335,800	H・M	ノーミス ALL
4	ラビオレプス	3,690,800	REC-中村由真	ノーミサイルALL
5	上海(1P)	140	問屋の息子	1面
6	上海(2P)	1P130 2P120	原田&問屋の息子	2面
7	忍	546,150	REC-TKM	ALL
8	ワードナーの森		多数クリア	1コイン ノーミス㊙
9	究極タイガー	4,658,630	MRG-MAX	AREA431
10	Mr. HELIの大冒険	623,930	REC-中村由真	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735 ☆=33

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'20"88	MONGA&帝&池田&…	4人協力プレイ
2	アサルト	680,000	SPREAM-REI	ステージ11
3	グラディウスII	1,443,400	H.S	3-4 ①-F
4	グラディウスII	1,924,600	GMC-KOMⓉ	3-8 ②-F
5	グラディウスII	2,317,800	GMC-KOMⓉ	4-4 ③-F
6	グラディウスII	2,669,700	掛川繁夫(SHI)	4-8 ④-F
7	レインボーアイランド EX	88,982,310	FREEZIN'	ALL 残機7人
8	ドラゴンニンジャ	218,100	CRAMP BOY	ステージ7
9	ホットロッド	288,203	GMC-ぜっとぶい	1コイン 旧バージョン
10	ブラステロイド	1,937,380	ACU-KEI	1コイン エキスパート

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	493,050	DNA	11面
2	ドラゴンニンジャ	55,300	久世君SK	3面
3	ビジランテ	206,760	S.NOVA.DAN	5面
4	ファンタジーゾーンII	6,206,500	羽柴宏之	R8
5	レインボーアイランド エキストラバージョン	19,156,320	山形米沢のブタさん	コマンドなし シークレット9
6	A-JAX	2,140,200	みいちあKKK	8面
7	アフターバーナーII	320,101,270	T.M	HIT=1162
8	オペレーションウルフ	444,650	KEN	弾薬(2周目)
9	ギャラガ'88	1,655,640	S.NOVA.DAN	5-29
10	スーパーコントラ	10,769,160	KSG-双剣ブロス忍だ!!	2-1

ゲームランド小山

栃木県小山市中央町3-6 ☎(0285)23-0908 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE	890,200	ジュースジュース VAC!!	ノーマル
2	エンジェルキッズ	563,000	せんもんのぎし	
3	パドルマニア	116,150	加藤	FINAL5-4
4	沙羅曼蛇	1,836,100	ぼうめすと	3-2
5	1943	3,170,830	Ⓜ	モビ×2 R16
6	1943(2P)	4,071,320	MB小山Ⓜ&Ⓐ	ALL 100%
7	パックマニア	780,570	MB-RVR	R13
8	忍	599,900	MB-RVR	1コイン ALL
9	アフターバーナーII	HIT=1,139	MB小山Ⓜ	残1
10	アウトラン	4'38"50	MB-RVR	55,55,52,55 44'37 eコース

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,167,600	Lくん	2-8
2	R-TYPE	2,217,600	原見	全面クリア
3	究極タイガー	4,180,300	Lくん	2-8
4	ストリートファイター (テーブル)	768,200	骨法	全面クリア
5	オスカー	363,200	Y	
6	モンスターランド	4,772,600	まさひで	全面クリア
7	バブルボブル	6,843,300	L Y	
8	熱血高校 ドッジボール部	1,266,600	たか	
9	オペレーションウルフ	528,050	突器物	全面クリア
10	レインボーアイランド (エキストラ)	9,999,990	CMO	R-29

amusement house MARY POPPINS

埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3132 ☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,717,800	CRS-AOI美琴	3-8 ④-S シャラくせー
2	グラディウスII	1,147,800	酒くせー	2-8 ③-S
3	グラディウスII	710,300	しゃけくせー	2-2 ②-S
4	グラディウスII	779,500	いらつく〜ん	2-4 ①-F
5	ニンジャウォーリアーズ	290,060	CRS-RAN薫	1コイン クリア
6	アサルト	313,300	CRS-RAN薫	7面1コイン どーすんのこの面
7	シルクワーム	2,578,600	CRS-AOI美琴	11面てきとー
8	アフターバーナーII	HIT1,323	CRS-RAN薫	全面クリア ちっともやらん
9	レインボーアイランド	9,999,990	CRS-麗夢YURI	EX, C=134面 ぜんぜんやらん
10	麻雀シスターズ	48,800	つもったわーん♡	イージー以上

ゲームプラザ

☆=1

千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	535,400	GPN-IA	RD=10
2	グラディウスII	1,445,800	KSG-ITO	3-4 ③未確認
3	ドラゴンニンジャ	148,400	KSG-ARMS	RD-6
4	シルクワーム	1,858,600	MRG-B・K	JEEPのみ
5	Dr. トッペル探検隊	454,130	S・F・F-S・F しゃみんく	RD=7 はまったらららら…
6	ビジランテ	76,260	MRG-B・K	クリア
7	A-JAX	1,436,100	ACT	クリア
8	R-TYPE	821,300	KSG-ARMS	2-5
9	ドラゴンスピリット	584,630	S・F・F-ZAT!	ノーダメージクリア 残9+卵
10				

ハイテクセガ柏店

千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1010	ASHURA川崎	ぶっこわれ
2	ドラゴンニンジャ	327,200	代ゼミの友YSP	1コインオールこれからもがんばってくれ
3	エースアタッカー	FINAL15-12	K2R	
4	上海	546	うのRKUしのぶ	TRUCK&FIALD
5	グラディウスII	1,144,900	POP	2-8
6	ホットロッド	211,634	JUP	サギだよこれ
7	ビジランテ	122,480	YSP	もう限界3機設定で
8	シルクワーム	258,700	JUP阿部	
9	ファイナルラップ	2'37"95	代ゼミの友YSP	1人プレイ安全運転
10	アサルト	74,350	俺はなかじまだ	

■ヒットゲームBEST10

予想どうりトップはグラディウスII

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
2	1	グラディウスII	536	コナミ
3	2	ワールドスタジアム	360	ナムコ
—	3	アサルト	349	ナムコ
1	4	アフターバーナー	301	セガ
5	5	ファイナルラップ	235	ナムコ
—	6	上　海	180	サン電子
4	7	ニンジャウォーリアーズ	175	タイトー
6	8	アウトラン	173	セガ
10	9	R-TYPE	160	アイレム
—	10	ドラゴンニンジャ	155	データイースト

順位	ゲーム名	得点
11位	ホットロッド	128
12位	火　激	114
13位	コンチネンタルサーカス	109
14位	ストリートファイター	108
14位	スーパーハングオン	108

〔注〕ハイスコア掲載店にハイスコア表とは別に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は83店の4月末現在で集計しました。

プレイヤーの支持でこのトップ

今月は予想どおりグラディウスIIがTOPになりました。また、ずっとTOPを保ってきたアフターバーナーが4位に落ちたのが大きな変動です。

今回TOPのグラディウスIIは、とにかくここ数年なかったほどの人気ぶり。客つきといった点では非常に優れています。どこに行ってもこの台があいているということはありませんでした。

このゲームこそゲームセンターに2台以上おかなければならないゲームと言えます。

しかし、プレイ時間が多少長いため、ランクを上げたり、15万エブリ台にロム交換したりする店も増えてきました。でも、このようにプレイ時間を短くしようとする試みをした店では、逆にのきなみインカムを落とす結果になっています。プレイヤーは本能のままに動いているのではなく、人間なのですから、難しくしてもうけようというのが見抜かれるのも当たり前ですね。こんなふうにしていれば、プレイヤーに見放されてしまいます。

また、グラディウスIIの人気がどこまで続くかということについて疑問を持つ人もいるようです。しかし、このゲームは7万エブリにしておく限り、ロングヒットするのは間違いないと言っていいでしょう。ゲーム内容も実に良く練られ、洗練されています。

それぞれ持ち味発揮 スタジアムとアサルト

2位と3位のワールドスタジアム、アサルトは予想通り上位に上ってきました。ワールドスタジアムは安定した人気を保っています。

アサルトは操作性が複雑に見えますが、実際にやってみるとむずかしくはなく、やりやすいように作られています。変わった操作性でも内容がよく練られていれば、充分通用することをこのゲームは証明しています。

さすがにグラディウスIIにくらべれば落ちますが、確実に数カ月インカムを稼いでいくでしょう。

上海は意外な伏兵でした。このゲームは誰にでもとりつけるルールの簡単さというものが非常に大きかったと思います。しかも、麻雀ゲームに慣れたサラリーマン層にはなじみやすいゲームだったのではないでしょうか。非常に広い層に支持されていますし、流行に流されないロングヒットとなるでしょう。

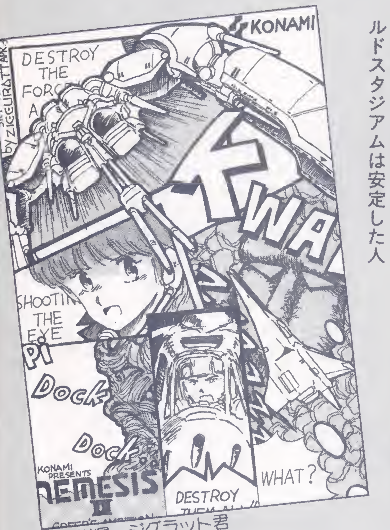
他に目につくのは、前回の10位につづいてR-TYPEが9位に入ったことです。PCエンジンでR-TYPEが発売されたことが、逆にゲームセンターでの人気を再びあおっているようです。

前回で寿命を心配したビジランテとシルクワームはやはり人気が一気に落ちてしまいました。やはり、グラフィックだけでなく内容がついていかないとロングヒットは望めませんね。

今回のベストテンの中で心配なのは10位のドラゴンニンジャです。ロケテストのインカムではかなりの高成績をあげたそうですが、果たして来月もベストテンに残れるでしょうか。

来月はペラボーマンが上位に入ってきそうです。楽しみですね。

（ぜんじ）



神奈川県　ジグラット君

小野塚商店（愛称:トッキョ）

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32　☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウス	874,700	Y.ONDR	リバイバル
2	少林寺への道	1,007,900	M.STH	リバイバル
3	スクランブルフォーメーション	3,136,000	SKY	リバイバル
4	ドラゴンバスター	378,630	SZMR	リバイバル
5	アサルト	386,860	ARYM	8面, 5機 レバータタキ禁止
6	グラディウスII	794,900	Y$, ONDR	
7	ソニックブーム	279,500	YB	4機
8	チェルノブ	205,800	S.ONDR	
9	ビジランテ	31,090	AKMTs	
10	モンスターランド	2,996,960	AKNY	

ジョイランド オレンジ

神奈川県小田原市扇町4-8-18　☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	コンチネンタルサーカス	5,849,880	杉山和道	1コイン ランク1位
2	A-JAX	2,924,500	SBK-M・H	クリア イージー 5機
3	ツインイーグル	1,161,700	ZG-PUL II	レベル11
4	ストリートファイター	677,700	小林	1コインクリア テーブル
5	究極タイガー	5,128,280	SBK-血祭智	A-471 2-10面
6	レインボーアイランド (エキストラバージョン)	9,823,990	ZG-PUL	R-24 コマンド連射
7	Dr.トッペル探検隊	299,130	ZG-PUL	5面
8	ニンジャウォーリアーズ	366,760	S・T	6面
9	シルクワーム	1,340,700	ZG-PUL	8面
10	R-TYPE	1,195,500	ZG-PUL	2-7面

ゲームセンターUFO

神奈川県相模原市高根1-2-4　☎(0427)52-0606　☆＝8

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルト	900,050	Tea'S-D	旧バージョン クリア
2	ドラゴンニンジャ	336,000	UBX-KAS-Mr.Koike／	1コイン クリア
3	ツインイーグル	2,520,900	URX-KAS-JCK-END	最終面 レベル14
4	コンチネンタルサーカス	5,025,780	しゃて-Junk 納期ギリギリ	日本GP
5	F1ドリーム	8	先月名前をまちがわれたURT会長SUMⓊ	
6	グラディウスII	1,176,100	URX-EXT-TEC	2-7 ③-F
7	グラディウスII	1,101,700	URX-KAS-緑の少年	2-8 ④-F
8	麻雀放浪記掟	32,600	通りすがりの見城こうじ氏	勝手に どうもすいません
9	火激	クリア	T.浅野ぶるっとね／	コスリなし
10	ファイナルラップ (1P)	2'35"26	URX-EXT-SPA	4シートだけど 1人用のスコア

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22　☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	599,400	JNY-YOM-NJT	2周目3面 ニュースター
2	ツインイーグル	967,000	MAPPYは そこにいる	ニュースター
3	F1ドリーム	36ポイント	MPC-青木しげる	ニュースター
4	アサルト	143,050	C&P-ILM	ニュースター
5	究極タイガー	17,489,640	BVB-桜井	上高地
6	ビジランテ	999,990	YOM-YT	上高地
7	火激	全面クリア	じしゃく	スターライト
8	A-JAX	143,430	BVB-TOMO	スターライト
9	レインボーアイランド (EX)	28,149,430	ファースト エンジェルズ	京王
10	スペシャルフォース (フリッパー)	4,870,300	魔美	京王

プレイシティキャロットIN 甲府（甲府集辺集計）

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所　☎(0552)26-4446　☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ツインイーグル(1P)	1,613,100	C&P ILM	Level12
2	ドラゴンニンジャ (1P)	148,600	DAZUNI とよくん	1コイン6面
3	アサルト	734,500	DAZUNI B・I	1コイン 全面クリア
4	上海	674	S・KANEKO	
5	グラディウスII	1,234,500	AS-DAZUNI SUPER 中もちょ	④-F 3周目 4面
6	レインボーアイランド (エキストラバージョン)	82,649,490	DAZUNI てらちん	ALL C-10 5,000万あり 残2
7	悪魔城ドラキュラ	999,900	DAZUNI 本田	
8	シルクワーム(2P)	4,188,400	C&P :LM-ZAP	1コイン 11面
9	ファイナルラップ (2人)	2'28"16	T・T	4周設定
10	モンスターランド	6,031 ゴールド残し	SPK-K・O	1コイン ALL

パピープレイランド

静岡県富士市平垣270-10 ☎(0545)61-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	10,237,300	SY	残5かめ(v)クリア Qとおった
2	ファイナルラップ	2'37"18	QUESS	2人プレイ
3	グラディウスII	1,247,500	KVZ	2-7 ③-S
4	ワールドスタジアム	12対2	P.M.O	G→W 3回コールド
5	ウエック・ル・マン24	606"5	Y.O	残10.5
6	SRD	1,529,400	T.S	3-6
7	アルゴスの戦士	2,348,200	TEN	R.20
8	怒	1,376,700	E.おじさん	クリア
9	1942	924,640	M.S	
10				

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町通り7番町997番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	206,767,360	FGK-MARY	1コイン R-ALL HIT-1427
2	サンダーブレード	5,207,310	FGK-ミアン	1コイン R-ALL
3	ファイナルラップ	2'37"97	ZIN	4周設定 1人PLAY
4	オペレーションウルフ	209,250	OTAKKR㊓	空港
5	ヘビーウェイトチャンプ	8,995	OTAKKR グーリー	1コイン 防衛5回
6	グラディウスII	1,029,000	GOTA-KEN	2-7 ④-F
7	火激	9ROUND	OTAKKR-AOI	1コイン 9R
8	Mr. HELIの大冒険	712,690	おちゃる	1コイン R-ALL
9	スーパーコントラ	11,180,760	流れ星おケイ	1コイン 2-5
10	ビジランテ	58,360	紅, おユリ	1コイン ALL

がらんがらん ☆=1

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	395,200	ATM-Aries' なんの㊉	1-8 ①-F
2	グラディウスII	486,600	APO'S FINAL STAR	2-1 ②-F
3	グラディウスII	407,400	スーパーおでちゃんMKIII	1-8 ③-F
4	グラディウスII	647,200	FABLS"-YU4	2-2 ④-F
5	ワールドスタジアム	12:1	FABLS'-YUI	3回コールド点差勝負
6	ダライアス エキストラバージョン	10,061,910	APO'S FINAL STAR	Wゾーンクリア
7	ワードナの森	1,242,050	FABLS-YUI	ノーミスクリア
8	レインボーアイランド エキストラバージョン	2,618,790	スーパーおでちゃんMKIII	16面
9	アサルト	266,800	ATM-Buchi	7面
10	銀河任侠伝	1,265,000	スーパーおでちゃんMKIII	クリア

イエローハット ☆=27

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト (旧Ver)	785,550	HCM-てった	クリア
2	ツインイーグル	2,438,800	GMC-Pㅤた	クリア
3	グラディウスII	1,187,500	名人(ZKS)ㅤた	2-4 ②-F
4	グラディウスII	2,017,300	GMC-Pㅤた	3-8 ④-F
5	モンスターランド	G=7,322	UUUㅤた	クリア86/102
6	レインボーアイランド エキストラバージョン	27,001,970	MYU	ALL C=10
7	スーパーハングオン (シットダウン)	2'47"98	TM(EXR)	ビギナー
8	スーパーハングオン (シットダウン)	4'48"51	TM(EXR)	ジュニア
9	スーパーハングオン (シットダウン)	6'40"30	TM(EXR)	シニア
10	スーパーハングオン (シットダウン)	8'59"99	TM(EXR)	エキスパート

ビデオインアタック

新潟県柏崎市東本町1-8-38

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	熱血高校 ドッジボール部	2周目アフリカ	ほそやまのぶお	
2	レインボーアイランド	21,315,630	YCB	(ALL) 旧バージョン
3	パックマニア	345,560	沖津要	ステージ7
4	ニンジャウォーリアーズ	108,220 106,760	MAY HMI	ステージ5 2人プレイ
5	A-JAX	1,442,000	PEL	ALL
6	妖怪道中記	人間界	YOUK	1コイン
7	特殊部隊UAG	1,332,400	M.H	ALL
8				
9				
10				

がらん3 ☆=1

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	918,800	PIP	2-8 ①-F
2	グラディウスII	693,500	PIP	2-4 ②-F
3	グラディウスII	569,200	Lucky71/2TM YAL	2-3 ③-F
4	グラディウスII	842,900	Lucky71/2TM YAL	2-4 ④-F
5	ニンジャウォーリアーズ	333,170	P.ST-HIROちゃん	Stage 6
6	R-TYPE	1,196,000	Out Run TEAM TOS	全2周クリア
7	スーパーコントラ	10,935,560	Lucky71/2TM SUPER LEE2	2-3
8	F-1 ドリーム	point=36	Lucky71/2TM SUPER LEE2	F1 2レース目迄1位 3レース目7位
9	沙羅曼蛇	3,166,700	オペラ男	5周目2面
10	アサルト	256,900	P.ST 地下鉄RR (民/民)	7面ムゴイ

キャノン最前線 ☆=5

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,548,900	UUUㅤた	3-4 3-3で大ボケで死んだ
2	アサルト	568,500	HCMMOLE	10面
3	ホットロッド	47,329	AKI	面数不明
4	ドラゴンニンジャ	310,600	NAL	ALL
5	コンチネンタルサーカス	6,642,120	AKI	ALL
6	火激	9面クリアー	HCMMOLE	1コイン
7	レインボーアイランド EX	30,716,940	ZAT	ALLクリア
8	上海	802	AKI	6面
9	Dr. トッペル探険隊	361,290	EXTEND(DAM)	6面
10	アフターバーナーII	HIT 1,386	1UP-DRN	

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎(0258)36-0991 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	655,100	NASKA-AGK	ALL 限界点は何点?
2	グラディウスII	888,000	くらやみ16連打のたかはし君	①-S 2-7
3	グラディウスII	659,500	やっぱりたかはし君	②-S 2-4
4	グラディウスII	721,200	どうにもたかはし君	③-F 2-3
5	グラディウスII	1,309,200	3-4までいっしょうけんめい	④-F 3-4
6	究極タイガー	5,563,700	3-4まで男	3-4 エリア 568
7	グロブダー	282,970	SYN	1〜83面 EASY, 5機
8	忍	600,300	KNIGHTさん, 勝手にだしました。	ALL, ノーマル 3機設定
9	ファイナルラップ (2P, グリーン)	2'36"05	AKIND	ノーマル, SD 協力ないよ。
10	ファイナルラップ (1P)	2'36"38	NASKA-Zin	ノーマル, SD BUGなし

ハイテクセガ万代店 ☆=2

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,133,200	FGK-JOJO	④-F 2周8面
2	グラディウス	8,306,000	FGK-VIRGO	18周4面
3	アフターバーナーII	HIT=1,566	FGK-SOH	クリア
4	アサルト	542,250	FGK-SOH	ステージ10
5	ホットロッド	107,930	E.M.愛	7面(青)
6	R-TYPE	1,497,200	FGK-ミアントリス	2周4面
7	スーパーコントラ	11,082,540	FGK-ジハイデタソレローン	怒り爆発! 2周4面
8	シルクワーム	2,522,400	FGK-MAI	11面ジープ
9	上海	718 pts	コンビ西山 & デジタル中村	1P共同
10	火激	ROUND 8	清水	1コイン

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611 ☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ (1P)	2'29"23	AGF	4周設定 個別プレイ
2	ファイナルラップ (4P)	2'24"36	UUUㅤた&AGF& IMMㅤた&V-YI	4周設定 協力プレイ
3	ファイナルラップ (6P)	2'22"98	IMMㅤた&AGF& UUUㅤた&HKS&?	同上
4	グラディウスII	2,137,300	UUUㅤた	④-F, 3-8
5	グラディウスII	2,076,500	十字架の弟子1ⓙ	③-S, 3-8
6	グラディウスII	1,153,600	・F・	①-F, 2-8
7	アサルト	447,800	ZIE.	R, 9
8	ドラゴンニンジャ	160,200	HKS.	R, 6
9	Dr. トッペル探検隊	1,176,700	十字架の弟子1ⓙ	クリア
10	レインボーアイランド (エキストラバージョン)	67,898,930	VRC-Y.I	5千万B有り R38 S×9 C=10

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ	350,270	ASG-Y, W	1コイン 全面クリア
2	シルクワーム (ジープ)	2,424,200	YNM-EXI	1コイン R-11
3	アサルト	233,650	ASG-Y, W	1コイン 7面
4	モンスターランド	7,428,760	UUU-ㅤた	全面クリア G-6758
5	ぶたさん	539,020	TDK	1コイン 全面クリア
6	ドラゴンニンジャ	106,200	XYZ	1コイン 5面
7	グラディウスII	1,312,500	十字架の弟子1ㅤた	④-F 2-8
8	グラディウスII	1,051,600	MINS	③-F 2-4
9	グラディウスII	565,600	by-KAC	②-S 2-3
10	グラディウスII	889,700	M, T	①-F 2-4

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16　☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HiT=1,218 69,344,980	KTKOT	1コインALL
2	レインボーアイランド EX	21,611,600	K.K.K-①	ALL C-10
3	グラディウスII 点数	3,069,700	兵庫のCRS	④-F 1-7
4	グラディウスII 面数	3周7面	うる星&めぞん狂Y.T	④-F 1,600,000
5	アサルト	351,250	響-RIHAKU一刻	R-8
6	ビジランテ	83,880	FUNMO	R-5
7	究極タイガー	4,010,010	K.K.K-①	エリア423
8	シルクワーム (ヘリ)	2,307,900	響-D²-S-MT RIHAKU一刻	R-11
9	チェルノブ	336,400	GWC-兵庫の CRS	ALL
10	熱血高校 ドッジボール部	2,756,700	B.B.C	3-3

ゲームセンターカントリーボーイ

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	815,700	VIP-一面	2周目4面ボス③-F
2	アサルト	109,300	ZIP	5面
3	R-TYPE	1,851,200	(西)VIP-コスリマン	ALL
4	ニンジャウォーリアーズ	241,980	GHQ	5面ラスト
5	究極タイガー	5,602,530	VIP-新谷	3周目3面 (エリア549)
6	Mr. HELIの大冒険	1,036,930	(西)VIP-コスリマン	ALL
7	パドルマニア	83,500	VIP-AOI	9面
8	シルクワーム(IP)	2,473,500	(西)VIP-コスリマン	ジープ 11面
9	虎への道	525,230	熊谷	全2周ALL ノーミス 水パ未使用
10	ドラゴンニンジャ			

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7-33　☎(0862)32-9267　☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	1,030,200	HCS-・・A	2-7 ③-F EASY, 3機
2	ホットロッド	5,084,346	CAN'-VEL	9周目 R27 閉店ストップ
3	ドラゴンニンジャ	212,300	HCS-ALES	ノーマル 1コイン 最終面
4	エースアタッカー	ELMINATION 15対0	CAN'-WUG	5000ptイージー
5	上海	556	CAN'-HID	EASY
6	アサルト	413,650	HCS'-・・A	ノーマル 9面
7	チェルノブ	231,300	Aoichan	ノーマル 5面
8	Mr. HELIの大冒険	901,880	SIR	Money 1400 3機 全面クリア
9				
10				

プレイスクエアスティング

岡山県岡山市本町1-3　☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ビジランテ	85,560	TZR-125	
2	ニンジャウォーリアーズ	284,460	WHO	ALL
3	グラディウスII	1,526,100	OCT	2-8 ④
4	グラディウスII	805,600	AH・岡部	2-4 ②
5	グラディウスII	751,100	AH・岡部	2-4 ③
6	麻雀放浪記掟	86,300	デカパン	
7				
8				
9				
10				

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1　☎(0862)72-6734　☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	5,339,300	須方	5面 ③-F
2	アサルト	107,150	時信	5面
3	シルクワーム (ヘリ)	906,500	尾崎	8面
4	シルクワーム (ジープ)	651,300	尾崎	7面
5	ドラゴンニンジャ	117,700	M.K	5面
6	ニンジャウォーリアーズ (IP)	267,090	八幡浩匡	6面くの一
7	レインボーアイランド エキストラバージョン	7,168,210	須方	21面ツボ 100万ボーナス×4
8	悪魔城ドラキュラ	293,600	おくやま	10面
9	上海	536	M.T	4面途中
10	忍	218,450	須方	4-3

ビッグキャロット京都 ☆=1

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンニンジャ	128,500	抜いてる人ごめんの㊈	R-5
2	ツインイーグル	1,583,500	ターキー	レベル13
3	スーパーコントラ	10,957,480	つとみん	2-3
4	上海	822	RYO&MIK	R.6
5	サンダーブレード	1,651,510	水島み〜な	3ミスオールクリア
6	火激	ALL クリア	MIK	
7	恋のホットロック	9,999,900	ねこ	R.105
8	グラディウスII	1,316,400	TURKEY	3-4 ④-F
9	ファイティングゴルフ	31ホール目	へこげ	+11, ジャンボ
10	ビジランテ	61,390	SHIT	2ミスオールクリア

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前　☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファイナルラップ (4人)	2'26"33	BEST TIMEは?	マルボロ・マクラーレン ポルシェ
2	ファイナルラップ (スタンダード)	2'24"46	4人で15秒	キャノン・ウィリアムズ ホンダ
3	ファイナルラップ (4シート)	2'25"13	2人で18秒	キャメル・ロータス ホンダ
4	ファイナルラップ (50円)	2'24"78	ここのはやりにくい	レイトンハウス マーチ
5	グラディウスII (N.Ver)	1,201,000	INGS-ZZZ	2-8 ④-F コマンドなし
6	上海	386	CAT CHAN	ノーマル
7	アウトラン (Dコース)	4'35"65	GRAさん元気?	100秒の恐怖
8	ビジランテ	ノーミス クリア	INGS-FAN	コンパネ悪い!
9	火激	全面クリア	???	色悪い!
10	レインボーアイランド	99,999,990	KKK-①	ZAP不明 残7

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4　☎(06)606-3515　☆=4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT=1,157	OGP-KIT	イージーランク
2	ライフフォース(青)	1,243,100	岸和田の家治(弟)	イージーランク
3	エンジェルキッズ	424,670	SHO	全面クリア
4	パドルマニア	94,500	FR. SKY-LARK	初級 全面クリア
5	上海	430	前田初美	
6	ソニックブーム	857,170	FR. BLICE	イージーランク
7				
8				
9				
10				

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)27-6102　☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンニンジャ	343,500	INGS-M.M.	クリア
2	ニンジャウォーリアーズ	328,700	N-FUJII	クリア
3	グラディウスII	1,222,600	ZTT-BOM	3-3
4	上海	694	INGS-KIM&FAN	5面
5	アサルト	427,750	INGS-STR	S-7
6	コンチネンタルサーカス	6,728,090	INGS-KIM	日本クリア 1位
7	エンジェルキッズ	454,820	H・T	クリア
8	スーパーコントラ	21,329,460	TFG-BRAと瀬さん	クリア
9	シルクワーム (ジープ)	3,091,700	Y. NOC	R-12
10	シルクワーム (ヘリ)	2,974,700	Y. NOC	R-12

ハイテクセガ三宮

兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	4,034,100	CBX, SUPER, SR	2-5
2	ニンジャウォーリアーズ	339,140	EX-だいせん	1コイン オールクリア
3	ホットロッド	268,351	EX-LIZARD	1コイン 15面 1人プレー
4	ビジランテ	153,160	PON	5面
5	シルクワーム	2,671,200	EX-S,S	ヘリ11面
6	ギャラガ '88	2,326,470	EX-S,S	5-29
7	エースアタッカー	得点15:1	EX-メカ たいにゃん	1コイン 得点 エリミネーション クリア
8	ワールドスタジアム	15:0	EX-FG	1回コールド ホームラン 155m←番外
9	アフターバーナーII	HIT=1413	V-MAX-FRX	1コインクリア
10	アフターバーナーII	10,342,210	F.U-IC	残機 2キ NO-HITクリア

ゲームインセガ高岡

富山県高岡市末広町元畑50-1　☎(0766)24-5883　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	634,800	T²(お茶2号) ®TM	2-2 ①-?
2	グラディウスII	801,400	T²(お茶2号) ®TM	2-4 ③-F
3	グラディウスII	796,800	NEWぺったん ®TM	2-4 ④-F
4	スーパーコントラ	11,262,540	綾小路"魔境戦士" れいむ	2周目5面
5	アフターバーナーII	HIT=1,233	超人的な男	1コイン ALL
6	ホットロッド	5,577,810	KAN.G®TM	ランク ベリーEASY 11周目4面
7	スーパーハングオン	2'51"18	CRUX.!®TM	ビギナー SDタイプ 残33.9秒
8	火激	5人目	星野だぁ〜!	
9	チェルノブ	395,550	制服を着た男	1コイン ALL
10	忍	535,650	KAN.G®TM	1コイン ALL

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14-33　☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	458,000	RUSTIC-WOP	1-7 ③-F
2	アサルト	148,000		
3	F-1ドリーム	36	本田隆浩	
4	ファイナルラップ (2人)	2'37"75	HRC	4周設定 個人プレイ
5	チェルノブ	331,850	SUMIE	全面クリア
6	ニンジャウォーリアーズ	156,000		
7	シルクワーム	1,429,700	ついてない ELIXIR	R-11
8	ビジランテ	114,500	AMIの弟子	
9	スーパーリーグ	5,234,950	フクダ	1コイン 大リーグ 6試合目
10	ファイナルラップ (2人)	2'36"51	HIT	4周設定 協力プレイ

ゲームインカナザワ

石川県金沢市安江町3-4　☎(0762)31-3526　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	上海	428	TRT	名人
2	チェルノブ	355,850	TRT	ALLクリア
3	Mr. HELIの大冒険	440,350	U-まつい	ALLクリア
4	ソニックブーム	242,600	くまさん-梶川だス!	R6
5	ビジランテ	229,090	わんだぁ たぁ〜ぬき	R3
6	火激	8RD,L-E	吉田真里子の ファンのくまさん	
7	ギャラガ '88	1,208,930	KEIBU	R5-29
8	アフターバーナーII	66,509,910	OSA	ALLクリア HIT=950
9	エースアタッカー			
10	カウンターラン			

プレイランド片町

石川県金沢市片町2-1-3　☎(0762)21-9415　☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	2,390,500	FGK-VIRGO	5周目, 4面 ④-F 黒田
2	究極タイガー	2,713,500	モウラッシュF.K	2周目
3	アフターバーナーII		黒田	HIT=1586
4	ビジランテ	65,400	OPA	
5	シルクワーム	167,600	魚類氏	
6	A-JAX	1,345,500	!!	
7	ドラゴンニンジャ	221,100	A君	
8	コンチネンタルサーカス	1,055,800	店長です!	41位アメリカ
9				
10				

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	786,600	山路真吾	2-4 ④-F
2	アサルト	375,450	Sgt. Pepper	1コイン8面
3	ニンジャウォーリアーズ	304,930	LXV	1コイン最終面
4	シルクワーム (ヘリ)	2,103,400	KIMKEN	11面
5	シルクワーム (ジープ)	4,751,300	Sgt. Pepper	12面ループ
6	エンゼルキッズ	999,901+α	KIMKEN	クリア
7	究極タイガー	9,131,340	冨田繁行	エリア877 4-7
8	ビジランテ	106,860	MIP	1コイン クリア
9	F-1ドリーム	ポイント=18	Mitchy	
10	ラビオレプス	6,502,700	引退! TALL-P	1コイン・クリア ボーナス有

WE'LL TALK TAITO 大街道店
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインイーグル	1,884,500	NJP-SUR-LEE	レベル14
2	コンチネンタルサーカス	6,436,740	NJP-SUR-LEE	1コイン 全面クリア
3	ニンジャウォーリアーズ	320,040	NJP-SUR-PJM	1コイン 6面
4	Dr. トッペル探険隊	729,580	NJP-SUR-Y.T	1コイン 全面クリア
5	ドラゴンニンジャ	329,100	NJP-SUR-LEE	1コイン 全面クリア
6	火激	9面クリア	NJP-SUR-LEE LEE II	1コイン
7	SRD	5,353,090	INFINITE-FLY	9周目5面にて中断
8	上海	408	岡田 博	
9	スーパーリーグ	10,000,000	ばれてんだ佐藤&成滝 with かちさん	9時間 11試合
10	究極タイガー	5,808,070	NJP-SUR-KEN II	597エリア

GAME CITY OZ
山口県小野田市西高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	738,300	FDE	2-4 ③-S
2	アサルト	312,150	FDE	8面
3	ニンジャウォーリアーズ	130,480	IDA	6面イージー
4	上海	718	MAEDA	5面
5	アフターバーナーII	HIT=1,015	たけちゃん&サトル	1コイン
6	火激	8人	竜太	1コイン
7	ファイナルラップ(2人)	2'31"21	インターセプター	2人プレイ
8	ファイナルラップ(2人)	2'32"43	ASO	2人プレイ
9	ドラゴンニンジャ	82,900	ASO	4面
10	熱烏雀士	クリア	ドクター	ノーマル 1コイン

ゲームセンターニューチャンピオン
岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585 ☆=16

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コンチネンタルサーカス	6,799,960	NJP-ⒶNIS!!	1位ゴール
2	ワールドスタジアム	W11-0C	NJP-ⒶNIS!!	1回コールド
3	Dr. トッペル探険隊	757,140	NJP-ⒶNIS!!	
4	グラディウスII	809,700	NGG-GALL	④-S ハード 2-4 3万8万
5	ツインイーグル	1,947,900	NJP-ⒶNIS!!	レベル14
6	ファイナルラップ	2'28"60	NJP-ⒶAkindo	IP
7	スーパーハングオン	2'46"34	NJP-ⒶAkindo	アフリカ
8	アサルト	394,550	NJPⒶ顧問 TARZAN	9面
9	レインボーアイランドEX	13,051,810	NJP-ⒶAkindo	
10	カウンターラン	104,050	NJP-ⒶNIS!!	

モンキーハウス本館 ☆=7
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	894,700	G.M.C. ELS	1コイン 全面クリア
2	レイメイズ	358,070	G.M.C. N.K	1コイン R=24
3	コンチネンタルサーカス	6,177,920	G.M.C. DGM	1コイン 全面クリア
4	ホットロッド	1,535,361	G.M.C. FRP	1コイン 3周目
5	ツインイーグル	1,568,800	G.M.C. NBA	点数優先 レベルL=12
6	ツインイーグル	Level 13	G.M.C. CRS	Level 優先
7	ストリートファイター	747,300	G.M.C. NBA	1コイン 全面クリア
8	F1ドリーム	point 31	G.M.C. N.K	全面クリア total No.1
9	グラディウスII	1,439,500	G.M.C. E.A	3-4 ③-F
10	グラディウスII	2,437,300	G.M.C. KOM にまかせた	4-8 ④-F

ウイルトークタイトー高知店
高知県高知市廿代町1-489-1 ☎(0888)43-7684

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	火激	9人 KO	松山	1コイン Aランク ALL
2	特殊部隊UAG	1,584,200	長田和世	1コイン
3	Mr. DO	795,500	天野	1コイン
4	スラップファイト	1,629,880	西森順一	1コイン
5	レインボーアイランド	24,848,320	小野ちゃん	1コイン C-10 ALL 残キ8
6	究極タイガー	8,436,920	長田和世	1コイン
7	ASO	1,792,380	DOH	1コイン ALL
8	アルカノイド	912,830	ICZ	1コイン ALL
9	奇々怪界	4,444,250	MPSお茶の水博士	
10	R-TYPE	1,148,400	藤田朋万	1周8面

コインスナック24
岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,262,100	TDGR-KAW	3-4 ④-F
2	グラディウスII	4,699,000	HCS-BOY	点数部門(モアイ稼ぎ)
3	グラディウスII	1,029,800	TDGR-KAW	2-8 ②-F
4	コンチネンタルサーカス	5,781,920	TDGR-KAW	1コイン全面クリア 日本ランク1位
5	レインボーアイランド エキストラバージョン	29,156,000	TDGR-SUNAO	1000万ボーナスあり 全面クリア
6	ニンジャウォーリアーズ	518,320	TDGR-KAW	レベルハード 1コイン6面
7	ニンジャウォーリアーズ	457,800	TDGR-KAW	レベルハード 1コイン 全面クリア
8	ビジランテ	69,180	TAN³	1コイン 全面クリア
9	上海	680	TDGR-EIR	
10	アサルト	231,700	SPT	6面

ゲームインプラザオリンピアン
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	377,650	POM	9面
2	グラディウスII	1,144,000	BUI.	2-8 ④
3	アフターバーナーII	HIT=1,315	ROI.	ALL HIT数
4	ドラゴンニンジャ	106,600	M.U	S-4 ボス
5	ファイナルラップ(2人)	2'26"86	PIRELLI	ALL
6	ファイナルラップ(2人)	2'26"96	JOE.ノ	ALL
7	悪魔城ドラキュラ	272,700	Y.KON	2-2
8	火激	LevelA	BUI.	全9面クリア
9	ツインイーグル	1,015,600	CPU-HAL	
10	究極タイガー	7,792,580	GMC.DURAN	3-10

WE'LL TALK TAITO高松店
香川県高松市常盤町1-9-2 ☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	6,903,870	NJP.VGC-S.O	エリア691
2	パックマニア	1,432,540	NJP.VGC-河地哲也	(設定3匹)19面
3	上海	718	ポンチャングー	1コイン 4面クリア
4	ツインイーグル	1,489,600	NJP.VGC-S.O	レベル12
5	Dr. トッペル探険隊	362,800	ペンキ屋クラブNo.18(K.H)	1コイン 3面
6	熱血高校ドッジボール部	5,803,200	バタヤンのバタ吉	1コイン 4周3面
7	シルクワーム	3,214,500	究極のハマリ蓮井	ジープ操作(ノーマルバー)9面
8	ニンジャウォーリアーズ	337,000	究極のRUN太郎	1プレイ 6面
9	グラディウスII	550,700	究極のRUN太郎	1コイン 2周2面 ③-F
10	コンチネンタルサーカス	5,743,090	古瀬洋樹	1コイン 全面クリア

アミューズメントマリオ
岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	592,700	No.5 LAG	ノーマル 最終面
2	火激	9R全面クリア	P.J YAMANBA	
3	オペレーションウルフ	369,450	T・K	
4	ドラゴンニンジャ	331,700	P.J RYU	クリア
5	忍	672,730	P.J XYZ	
6	レインボーアイランド(エキストラバージョン)	9,999,990	HTM スイカ	40面
7	パドルマニア	5R	P.J YAMANBA	
8	Dr. トッペル探険隊	376,580	P.J KID	6面
9	シルクワーム	664,700	P.J WOL	1人プレイ 8面
10	アサルト	136,450	P.J LAY	

スーパーアカトンボ
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)-682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'29"60	NAO?	1コイン 全面クリア
2	ニンジャウォーリアーズ	347,560	ROI	1コイン 全面クリア
3	シルクワーム	2,682,200 1,930,700	VAC-DOG VAC-WAR	12面 ジープ 11面 ヘリ
4	アフターバーナーII	HIT=1,320	ROI	1コイン 全面クリア
5	ビジランテ	67,300	VAC-GMS	5ステージ
6	スーパーハングオン	6'30"33	村田貴代志	シニアイージー
7	悪魔城ドラキュラ	385,600	VAC-WAR	3周目 2面
8	究極タイガー	1,482,490	WIN	エリア158
9	火激			
10	レインボーアイランド(エキストラバージョン)	9,999,990	ぺけろくゆうざあ	ラウンド38

プレイシティキャロット藤塚店
香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ(4人)	3'03"30	はすい	5周設定 マーチ
2	ビジランテ	全面クリア	ペンキ屋クラブNo.けろっぴーペンキャクラブNo.DAN	クリア
3	パックマニア	1,578,480	ペンキ屋クラブNo.2 ラッキーマリ	20面
4	ドラゴンニンジャ	78,000	CAT	4面
5	究極タイガー	6,000,000+α	タタミ屋ペンちゃん	3-4
6	上海	1,150	H.S	9回戦
7	グラディウスII	652,300	ペンキ屋クラブNo.16	2-4 ③-F
8	シルクワーム	(50万ボーナス) 2,777,000	はすい	9面 ジープ
9	アサルト	355,050	はすい	7面
10	特殊部隊UAG	1,900,000+α	ペンキ屋クラブNo.16	クリア

ビデオゾーン50
鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	625,200	RED	4/20クリア
2	A-JAX	2,249,900	AYU	4/16 クリア
3	グラディウスII	1,764,400	FIN	2-2
4	スーパーコントラ	10,590,920	尾崎	4/16 クリア
5	ストリートファイター	625,700	計羽	4/16 クリア
6	サンダーブレード	5,135,730	計羽	4/12 クリア
7	シルクワーム	1,042,800	H.Y.	4/2 8面
8	チェルノブ	266,850	MOD	4/27
9	アウトラン	4'53"40	藤谷	4/5 Aコース
10	ホットロッド	64,400	計羽	4/25

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六ッ門2-34 三信ビル2F ☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド(エキストラバージョン)	24,999,990	松井菜桜子命	コマンドなし ALLクリア
2	レインボーアイランド(エキストラバージョン)	10,896,680	TARGETNo.2 PAC	コマンドー10 R-31で死亡
3	スーパーハングオン	9'11"80	たろすけ	エキスパート
4	ギャラガ '88	648,020	高井麻巳子FC 22-48024のCBS	エンディング1(2-29)クリア
5	ギャラガ '88	654,840	TARGETNo.8 FEY-TAS.ノ	5-23
6	グラディウスII	621,000	わからん/X3	2-2 ④-F
7	アサルト	254,600	島里奈のコンサートは最高!のCBS	ラウンド7 イージー
8	コンバットスクール	253,200	E.T.自転車事件	
9	悪魔城ドラキュラ	215,200	響子さん好きぢゃ	2-3
10	火激	全面クリア	おっと, STUNNER!	ノーマルランク

ウイルトーク市駅店
愛媛県松山市湊町5-5-7 ☎(0899)32-3821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ	279,460	AMK-GEKI	6面ラストまであとわずか!(IP)
2	レインボーアイランド	24,078,080	PARLAMENT	難易度D.ALL
3	究極タイガー	4,654,940	INFINITE-FLY(東京)	エリア449
4	火激	ALL.LEVEL A	MIRA TURBO7616	
5	Dr. トッペル探険隊	656,200	NJP-SUR-RT II	ALL
6	特殊部隊UAG	1,549,300	フォゾンー刻(DAP)香川	ALL(IP)
7	A-JAX	1,495,400	NJP-SUR-LEE II	ALL
8	上海	542	NJP-CNT	天晴・名人・幸運…
9	シルクワーム(ヘリ)	1,669,800	GET-IQ	(IP)
10	シルクワーム(ジープ)	1,880,200	NJP-SUR-LEE II	(IP)

プレイシティキャロット島大前店
島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	341,500	D	R.8
2	グラディウスII	576,300	ワダクン-POT	旧バージョン 2-4 ①-F
3	ツインイーグル			
4	ドラゴンニンジャ			
5	ギャラガ '88			
6	究極タイガー			
7	悪魔城ドラキュラ	546,100	SKY	ステージ20
8	グラディウスII		ワダクン-POT	ニューバージョン 2-2 ①-F
9	SDI	98,450	APEX-K.E	IP 1コイン R.7
10	ビジランテ	677,790	APEX-K.E	1コイン クリア

ゲームセンター・スターライト

●甲府の新しいお店を紹介するぞ!!

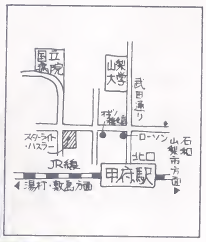
山梨県甲府市に昨年12月末にオープンした"ゲームセンター・スターライト"に行ってきたよ。甲府駅からは歩いて5分。まっ白い建物にピンクのフチ取りがしてあって、とってもオシャレー。目印はアイスクリーム屋さんだよ。

店内は天井の黒い鉄骨がむき出しになっていて、それがクリーム色の壁とピッタリマッチしている。ちょっとスタジオみたいな雰囲気だね。330平方メートルもある店内には大型筐体もの、テーブルゲーム合わせて80台位はある。

2階にあるビリヤード場"ハスラー"のお客さんも出入りして、どっちかというとアダルトっぽい。

でも、なんといっても高校生が主流だね。なんでもあるから甲府に住んでいる君、いってみてよ。







●山梨県甲府市朝日5—7—15
●営業時間正午から夜11時まで

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	391,000	IPA-MN	S-7 ④-F
2	アサルト	302,500	Y.HAYASHI	S-7
3	ビジランテ	HI-SCOREがでない難しいGAME!		
4	A-JAX	691,900	SJT of E	S-6
5	ストリートファイター	472,500	Mr.LŌU	最終面out 1P-1コイン
6	ギャラガ '88	1,407,090	Y.HAYASHI	ALLクリア
7	熱血高校ドッジボール部	2,963,400	ISAMU.Ō	3周目アフリカ
8	特殊部隊UAG	1,417,700	IPA-MN	ALLクリア 1P-1コイン
9	R-TYPE	1,357,300	SJT of E	ALLクリア
10	SRD	1,291,920	S.SAKAKI	1周設定 ALLクリア

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ(1P)	2'34"56	HK.special	4周設定, BUGなし
2	ファイナルラップ(2P)	2'32"61	HK.special	4周設定, 相手T.K
3	Mr. HELIの大冒険	724,420	HK.special	クリア, 2機設定
4	火激	全面クリア	QCU	1コイン
5	火激	全面クリア	F.I.N.	1コイン
6	ビジランテ	195,490	K.I&M.U	クリア
7	アサルト	537,150	HK.special	ステージ11
8	ドラゴンニンジャ	178,000	どっかんこ麗華	ラウンド7
9	グラディウスII	1,275,700	GMCの人元気? byあーる	3-4, ②-?
10	上海	538	SPT.D	4面(手詰まり)

HI-TECH SEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町3-110　島津ビル1F　☎(0982)32−6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーブレード(DXタイプ)	4,790,720	MGF-NJP KON	3ミス
2	アフターバーナーII	HIT=1,300	MGF-NJP KON	1ミス 残りミサイル0
3	スーパーハングオン(シットダウン)ヨーロッパ	8'53"71	MGF-NJP NAF	59.3秒あまり 10回接触
4	スーパーハングオン(シットダウン)アフリカ	2'49"03	MGF-NJP NAF	35.0秒あまり
5	スーパーハングオン(シットダウン)アメリカ	6'46"62	MGF-NJP KON	62.5秒あまり
6	スーパーハングオン(シットダウン)アジア	4'55"80	MGF-NJP KON	39.0秒あまり
7	アウトラン	4'38"84	TKS	Dコース
8	チェルノブ	293,700	はまさんだよ〜ん	最終面
9	ホットロッド	51,849	どっかのだれか	1コイン
10	エンゼルキッズ	637,090	S・K	クリア

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'34"48	鬼子ゲー王者 Pochi	3人プレイ
2	アサルト	257,650	鬼雄くん ゲーマーNMC	7面
3	ドラゴンスピリット	NEW1,017,210 OLD758,790	風間由真	全面クリア
4	グラディウスII	821,700	VFR	2周目 4面
5	究極タイガー	3,436,990	鬼子ゲー王者 Pochi	2周目4面 エリア335
6	ギャラガ '88	1,391,220	鬼子ゲー王者 Pochi	全面クリア
7	ラビオレプス	ノーマル3,895,000 エキスパート5,878,400	鬼子ゲー王者 Pocci	全面クリア R-11
8	上海	530	学年長. 國廣清光	4面
9	ビジランテ	103,360	Mr.X	全面クリア
10	ブラックドラゴン	2,364,050	(C)By.APE	全面クリア

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇	810,800	空井孝憲	2-1
2	沙羅曼蛇	2,367,600	山下邦人	4-1
3	アサルト	321,600	中原勇夫	R-7
4	火激	ALLクリア	川崎広継	大型29インチ
5	A-JAX	314,900	空井孝憲	大型29インチ
6	ストリートファイター	617,200	片岡正嗣	全面クリア 大型26インチ
7	ワンダーボーイ	323,490	林田直樹	3-2 30円=1ゲーム
8	スターフォース	636,800	宮田弘樹	11面 20円=1ゲーム
9	ストリートファイター	614,400	長刀勝	全クリア 大型26インチ
10	ギャラガ '88	191,710	山下憲一郎	3-15

ウィルトークタイトーきしゃば店

鹿児島県鹿児島市下荒田3-38-18　☎(0992)56-7852

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ	160,380 208,580	K・G・C-HRB K・G・C-MB	イージー クリア
2	アサルト	?	K・G・C-ヤスナリ大明神	7面 入荷3日目
3	レインボーアイランド(エキストラ)	11,999,990	K・G・C-HRB	クリア
4	Dr. トッペル探検隊	?	K・G・C-ヤスナリ大明神	6面最初まで
5	R-TYPE	1,671,100	K・G・C-KEN	クリア
6	上海	840	I・Z・N	R6・体力
7	ツインイーグル	?	K・G・C-KEN	1回コンティニュークリア
8	レイメイズ	1,355,960	K・G・C-M・B	クリア
9	ドラゴンニンジャ	92,500 87,300	K・G・C-HRB K・G・C-M.B	R6
10	Mr. HELIの大冒険	594,370	K・G・C-M.B	クリア

ゲームプラザ

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)362-0992　☆=10

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ(2人)	2'20"28	GMC.HSA DONはげちゃん	1セット(2人同時プレイ) 4周設定, 超協力プレイ
2	グラディウスII	1,561,000	GMC-HSA	3-8, ③-F, NEW Ver
3	グラディウスII	1,610,200	SNP-ⓃPAC	3-4, ④-F, OLD Ver
4	アサルト	665,750	HAT	全面クリア, イージー
5	レインボーアイランド(エキストラバージョン)	84,806,930	SNP-ⓃAUR	スペシャル, オールルーム, ストック④, ボーナスあり, コマンド⑩
6	カウンターラン	1,000,000+α	SNP-ⓃKYO	ビギナー, R291 1,719,110+αでやめた
7	ニンジャウォーリアーズ(1人用)	435,420	SNP-ⒼALTHEA	クリア, ノーマル 永久教えて下さい
8	火激	全面クリア	E.S他数名	ノーマル
9				
10				

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビリンスランナー	119,030	土井泰斗	7面
2	火激	R-5(5人目)	ふあいと和直さん	5面
3	シティボンバー	390,580	ガンバルまつもとさん	4面
4	シルクワーム(ジープ)	1,731,000	永田哲也	9面
5	Mr. HELIの大冒険	659,380	小林春夫HKS	全面クリア
6	パドルマニア(2P)	164,400	藤原さとる&永田哲也	全面クリア
7	キック&ラン(1P)	ポイント17	吉井優一	全勝
8	ザ・ハスラー	60%	大乃国文彦	4面
9	グラディウスII	532,500	中原勇夫	8面
10	スーパーハングオン	7'34"53	代表DON徳久	アメリカ ミニライドオン

☆ハイスコア掲載店にお願い

次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。

①お店の認印・または、記入者の印が無い場合
②常連者がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店(ウソスコアや初期設定など)。
④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。
⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。

☆個人申請について

個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④備考⑤店長印」が抜けていると集計しませんからご注意下さい。

神宮前キャロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎(0985)29-3967 ☆=7

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,860,400	MGF-NJP-NYA	3-8 ④-F ハード
2	グラディウスII	1,402,900	MELT-TAN	3-4 ①-S ハード
3	アサルト	635,400	MGF-NJP-渕野	1コイン 旧バージョン 13機11面
4	アサルト	555,550	MGF-NJP-TARAKO	1コイン ニューバージョン 3機 11面
5	ツインイーグル	1,584,800	MELT-TAYO	1コイン レベル12
6	レインボーアイランド(エキストラバージョン)	9,999,990	MGF-NJP-EVE	1コイン コマンドなし RD36
7	スーパーハングオン	8'54"04	MGF-NJP-AFT	エキスパート
8	スーパーハングオン	2'48"79	MGF-NJP-AFT	ビギナー
9	シルクワーム(1P)	4,318,500	MGF-NJP-渕野	1コイン 12面ループ
10	悪魔城ドラキュラ	999,990+α	MGF-NJP-ZIN	1コイン 5周目3面

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京区8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	698,700	稀翔帝	2-4 ③-S
2	ファイナルラップ(2P)	2'32"93	DJI・RR	4周設定 協力プレイ
3	アサルト	278,000	CPM	1コイン R8
4	ドラゴンニンジャ	219,000	DJI・RR	面数不明
5	Dr. トッペル探検隊	354,680	うる星狂	1コイン R6
6	ギャラガ '88	848,450	FX	1コイン 5-29
7	Mr. HELIの大冒険	459,520	うる星狂	1コイン 全面クリア
8	シルクワーム	1,267,500	百武淳	ジープ R7 10:40
9	パックマニア	433,670	百武淳	8面
10	ドラゴンスピリット	919,050	JoJo山内	1コイン 全面クリア

頑張ったぜコーナー

●先日タイトーの取材で、こちらの不手際で撮影がスムーズに行きませんでした。担当の方々、どうもすみませんでした。それにしても最近のカメラは便利過ぎて、慣れないと使いづらいですね。
(GOD)

●やっとこさアサルト、クリアしました。かんちゃんのおかげ。話は変って今回の攻略いかがでしたか？ 気合いの入った手書きマップに涙。感想をおよせ下さい。
(PON)

●パズルコーナーには、解答より問題を作って送った方がなにかもらえる可能性が高いぞ。(APAPA)

●GWの10日間をグラIIの攻略で潰してしまった。それでも、まだ極まっていない。本当に1000万出るんでしょうか？ランクはずっと上がるみたいだし、あのうちかえし弾の数にはついていけない。15万EVERYなんて、もっと終わってるよお。たくさんの情報お待ちしています。(2番で修業中だけど、去年の二の舞だけは踏みたくないマップ職人 じぶやん)

●日経の企業案内を見ていたら「日経優良企業上位1000社」というページがあった。何げなく見ていると、何とコナミが39位にランキングされていた。(ちなみに1位はトヨタ、2位はNTT、3位が任天堂)あのソニーが43位なのだから大したもの。「やるじゃない!!」の一言が思わず出てしまった私だった。
(就職活動マン 御旅屋)

●ギャラクシーフォースをヘッドホン付けてプレイしたところ、耳が熱い熱い。どうやら熱がモロにつたわってきたようで、ヘッドホンは…。これで1ゲーム 300円とはウーム。
(金欠・悠理)

●いつも全てが思い通りになるとは限らないからねえ…。栗原桃郎さん、雑君先生、ZURUさんがいりゃ無敵でしょ。じゃ僕は何？ え？ オプションだって？ イカスウーゥ！
(漢炎剣)

●私、最近自動車の免許をとりました。おやじさんに助手席に乗ってもらって街中を運転して、だいぶうまくなりました。私の運転する車に乗りたい人がいたら、申し込んで下さい。ただし、ゲームオーバーになっても責任はとれません。
(誠意のひと・SPY大和)

●グラIIの人気が非常に高くて攻略を担当している者として、ほんとにうれしいですね。あとはこの人気が長く持続することを希望します。販売段階でヘタにいじって、このすぐれたゲームの寿命を縮めることのないように祈りたいですね。ところで5月中旬、グラIIのビデオとりをチームを組んでやりました。疲れましたが、それなりの出来では…。6月頃発売と聞いていますので、出たらぜひ見て下さい。
(FISCHER)

●ハイスコア座談会とおもしろいゲームの2本には特にプレイヤーの気持がこめられています。反響を待ちます。
(ぜんじ)



次号(8月号)は6月30日発売

●夏休み間近か●木曜日ナノダ 担当編集長・GOD鈴木

グラディウスII

ギャラクシーフォース

ベラボーマン

攻略続行とまらない!!

●ますます深入りしそう。強力スタッフで頑張るぞ。

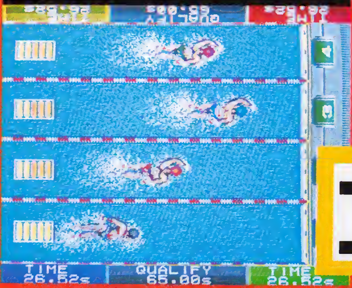
GAMEST 7月号

■昭和63年7月1日発行 第3巻7号通巻22号
■編集人 発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03 (293) 9321
編集部 03 (293) 9324
■印 刷 耕文社

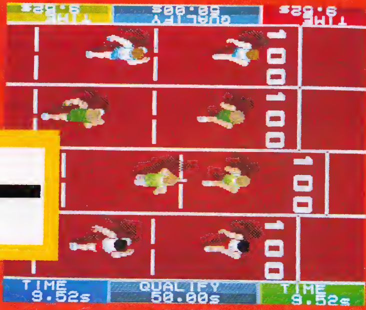
◆編 集
御旅屋喜久 山河悠理 大和和大 ああるじいぶう 漢炎剣 GOD鈴木 石井ぜんじ 鈴木炎 C・C 栗原桃郎 Z-BOY T・J APAPA YOU.A Joe山田 PON FIS 植村伴北 POP小玉 U・V 八木貴弘 ずるずる 萩原祐四郎 高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画 古本如洋 松川由雄 AGC

SNKスポーツシリーズ第4弾!!

ゴールドメダリスト



そこの君／ 息つぎしないと おぼれちゃうぞ／



100m走。ここで疲れたら この先もたないぞ／



うーん華麗なジャンプだ。

あのルイスもジョンソンもびっくり仰天！とにかく連打！連打！連打！君の迫力にしっぽをまいて逃げ出すぞ。



これが全種目。

パドルマニア、ファイティングゴルフ、ファイティングサッカーと快調にヒットをとばしてきたSNKが実にタイムリーなゲームを提供してくれた。

ソウル・オリンピックを舞台として熱い戦いが繰り広げられるスポーツゲーム、ゴールドメダリストがそれだ。

勝ち抜けるか全9種目

このゲームは、4人同時プレー可能なリアル体感シミュレーションゲームなのだ。

全部で9ステージ(9種目)。100m、幅跳び、鉄棒、水泳、ボクシング、円盤投げ、ハードル、高跳び、400mリレーの9種目です。

このゲームはボタン3つで操作します。それぞれの種目によってボタンの役割が変わりますが、後で説明します。

それでは、各ステージごとの紹介として行きましょう。

第1種目(100m)

この面はAボタン又はBボタンをとにかく連打するのみ！世界記録をめざせ！

第2種目(幅跳び)

Aボタン又はBボタンでダッシュしてCボタンでジャンプを開始し、そのCボタンを押す長さにより、角度が決まるのだ。Cボタンを押すタイミング命！

第3種目(鉄棒)

Aボタン又はBボタンで大車輪及び回転わざ、Cボタンで鉄棒から離れ、着地する。

第4種目(水泳)

Aボタン又はBボタンを連打すると泳ぐ。Cボタンで息つぎ。但し、選手のゲージが赤になったらCボタンを押そう。

第5種目(高跳び)

Aボタン又はBボタンでダッシュし、Cボタンを押してジャンプ、押す長さによって姿勢もコントロールすればよいのだ。

第6種目(ハードル)

Aボタン又はBボタン連打でダッシュ、Cボタンでハードルを飛びこす。

第7種目(円盤投げ)

Aボタン又はBボタン連打で回転し始める。2回転目でCボタンを押し投げる方向を定める。そしてCボタンを離すタイミングによって角度が決まるのだ。

第8種目(ボクシング)

なんでボクシングの面があるの?って、そんなこといわれても僕は困る。それはSNKの社長さんに聞いてほしいのだ。

Aボタンでアッパー、Cボタンでストレート、Bボタンでパワーゲージを増やす。ワンツーパンチで敵をノックアウトしてしまおう。

第9種目(400mリレー)

最終のステージにふさわしい400mリレー。熱くなるのは当然。迫力がある。

Aボタン又はBボタン連打で走り、Cボタンでバトンタッチする。

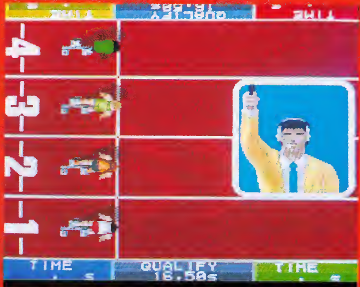
以上ごく簡単な紹介でしたが、全体的な印象としてはそのハイパーオリンピックみたいな感じで、それでしかもSNKなりに工夫してあったと思います。

とにかく友達をさそって、君もゴールドメダリストを目指せ！

(Z-BOY)



表彰台のまん中にいるのは君かな？



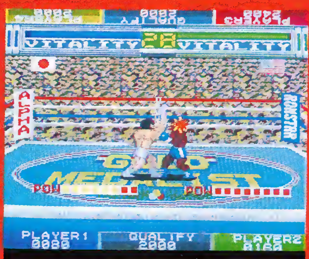
緊張の一瞬。



選手宣誓／ 我々は…誓います／

こいつよく見ると人の頭位の高さまで飛んでるよ。





見よ／ この大観衆。

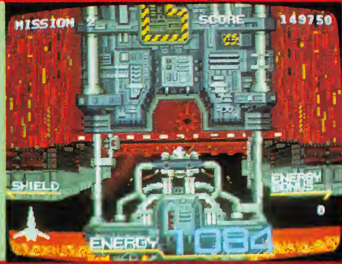


審査員の見る目は厳しいぞ。





火柱に気をつけて。



灼熱の戦闘が始まる。







イカスーッー



大空に向け発進。

体感ゲーム

フォース

© セガ



浮遊物には気をつけて。



さあ出撃だ。

やってみなくちゃ話にならない!!

発売即人気上々だよ

4月の下旬、セガの体感ゲーム第8弾として「ギャラクシーフォース」が発表され、5月初旬に遂に発売されました。セガ直営の店には、GW中に早くも入っていて、繁華街にある店では、PLAYすると筐体のまわりは人の渦でした。現在では直営店以外でも見られるようになりました。

今回の体感ゲームは、筐体が筐体ですから、ちょっと大き目な店でないと見られないかもしれませんが、一見の価値はありますので、是非探してみましょう。

基本的な操作方法

先月号（P2~4）でも書きましたが、操縦桿とスロットルで行います。操縦桿は右側に、スロットルは左側です。操縦桿が真ん中にないので、両手でやる人、左利きの人はやりにくいのではないかと思います。

マイシップのコントロールは、ほぼアフターバーナーIIと同じです。違うのはミサイルに限りがないこと、旋回しないことぐらいでしょう。

ステージ構成

発売されたものは、新作発表会時のステージ構成と順番が変わってますので、先月号を読まれた方は注意して下さい。

どう変わったかというと、発売バージョンでの1面は変わらずで、2面が前最終面、最終面が前3面のものとなっています。

先のステージに進むためには、スタート時にあったエネルギーを残して面クリアすることです。残機制でなく、エネルギー制なので、注意して下さい。敵の弾や障害物、敵本体にぶつかるとかなりのダメージになります。一応シールドはありますが、1回消えてしまうと復活しないので、あまり頼らないほうがいいでしょう。

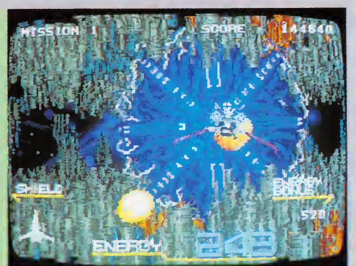
さて各ステージの説明に入りましょう。



惑星内部へ突入。



これは輸送船かな。



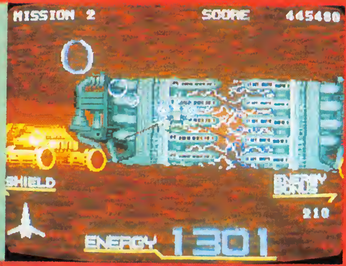
これを破壊してクリア。



砲台は撃ってくるよ。



いよいよクライマックス。



2面の終盤だ。



溶岩の上を飛ぶ。



渦を巻く火柱。



まだまだ出るぞ。



敵機もかなり強いぞ。



妙な敵ばっかり。

過熱!! 3Dシューティング

ギャラクシー

ド迫力の大型筐体、超リアルな3D画面を君はもう体験したか。

1面 アステロイド

宇宙基地を発進すると、まず宇宙空間での戦いです。発売バージョンのものはかなり敵が増えてます。難しくなったという考え方もありますが、逆に敵が増えたのだからエネルギーボーナスが増えるのではないかと考えるのも良いのでは。

増えるからといって深追いすると、浮遊物の正面にきたりするので気をつけて下さい。ちなみに、1ヒットでエネルギーボーナスが10になります。

中盤からは惑星の中での戦闘となります。通路を通って中心部へ行き、コアを破壊して1面終了です。注意として通路の上下左右の壁はぶつかるとダメージをくらいます。砲台もあり、撃ってくるのもあるので気をつけてね!

2面 炎の惑星

マイシップがいきなり炎の惑星上に放り出されます。

この面での障害物は火柱になります。敵もぞくぞく出てきます。でも並んで出てくるので撃ちやすいです。後ろから出てくる敵にぶつからないように!

中盤からは溶岩の通路(谷間)を通ります。カーブが急なのでスロットルをスローにしてください(1面も)。

溶岩通路が終わると溶岩の洞窟になります。砲台があるのですが、ダメージをくらわないためによけていた方が良いかもしれません。

3面 緑の惑星

3面は大気のある惑星なのですが、なぜか出てくる敵が海の生物の形をしている。深く追求することもないのですが、ちょっと気になったもので。

この面での障害物は雲と高ーい木(低い木もありますが)です。

さて敵ですが、今までのような敵に加えて生物のような敵も出てきます。これがけっこうなくせもの! 突然下から出てきたりするので気を抜かないようにしましょう。

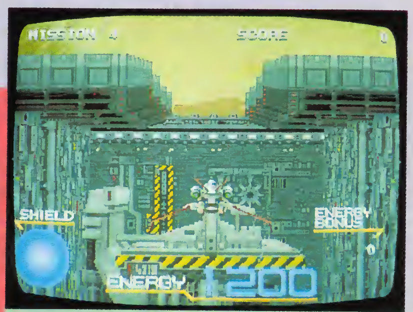
4面 砂の惑星

さあ最終面です。マイシップが砂漠の地下から発進です。

この面での障害物は特にないので、障害物にあたってのダメージは少なくなります。

がしかし、敵のランクも上がってますので、くもの巣のようなものを広げる敵や、本体の大きいものがあるので、体当たりしないよう気をつけましょう。

そして面の終盤には、最後の砦が待ちうけています。中心部への通路を抜ければ…。



最終面、砂の惑星だ。



くもの巣みたいだね。

思わず息をのむ抜群の画面

面数、迫力(スピード感)ではアフターバーナーIIに一歩ゆずるけれど(少々辛いかな)絵は数段きれいだし、前後左右に動く筐体は最高! 体感ゲーム第8弾目というだけあります。

強いて言えば、やはり面数だと思います。でも3面行くのもかなり苦労しますから10面もあったら…。ともあれ体験してみて下さい。

(ずるずる)

©TAITO

ゴールを目指してぶっとばせ!!

ダッシュ野郎

サンフランシスコを皮切りにニューヨーク目指して"市街地ラリー"を制覇せよ。君のライディング・テクニックが試される。



タイトル画面。

HOW TO PLAY

自車（オートバイ）を、障害物を避けながら敵車を次々と追い抜いてゴールを目指していくのが目的です。

最初に自車は60位からスタートして、ゴールした時にその面のクオリファイ・ランク（最初に表示される）を超えていれば次の面に進む事が出来ます。クオリファイを超せなかったり、燃料切れになるとゲームオーバーになってしまいます。

燃料は途中に出るスタンドやアイテムによって補給する事が出来ます。

自車の操作方法ですが、8方向レバーとアクセル、ブレーキの2つのボタンで行います。

又レバーを上下に入れる事により加速・減速する事が出来ます。アクセルボタンを押しっぱなしにするだけでなくレバーも同時に上に入れる事によって更に速くなるのです。実際、これを知っていないとクリア出来ない場所もありました。

全6ステージ

全6ステージあり、2・5面クリア時にボーナスステージとなります。

ボーナスステージでは、60秒の制限時間内にヘリが落とすボーナスキャラを次々と拾っていき、拾った数と走行距離がボーナス得点となります。但しボーナス面は1回でもクラッシュしてしまうとそこで終わってしまうので、ボーナスキャラを拾うよりも60秒間完走する事を目指しましょう。なぜなら、完走すると9000点のボーナス点がもらえるからです。はっきり言って、こっちの方がおいしい。

又通常面では1位でGOALすると5000点のボーナス点がもらえます。

面構成	地　名	クオリファイ
ステージ1	サンフランシスコ(SFO)	30位
ステージ2	ロサンゼルス　(LAX)	25位
ステージ3	フェニックス　(PHX)	25位
ステージ4	デンバー　(DEN)	20位
ステージ5	ボストン　(BOS)	15位
最終ステージ	ニューヨーク　(NY)	10位

アイテムについて

ゲーム中にヘリコプターが何回か落として来ます。4種類ありますが、何が出るかはランダムの様です。

●ガス…燃料を少しだけ補給してくれる。

●ターボ…2段階で自車のスピードをUPできる。

●ヘルパー…自車の両サイドにオプションが1台ずつ付き敵車を破壊してくれる。高次面ではかなり有効。

●ボーナス…1000点のボーナス得点。

ワンポイント・アドバイス

まずブレーキはあまり使わない方がいいでしょう。アクセルボタンだけで充分減速できます。それからコースを覚えましょう。当たり前の様だけど結構楽に行けるルートなんかがあったりしますよ。

あとターボを取る事。これだけで全然違ってきます。

スタンドにはむやみに入らない方がいいでしょう。スタンドにはいっている間にも敵車に次々と抜かれてしまうので燃料が半分以上ある時はスタンドは無視しておきましょう。

以上が大体のポイントですが、このゲームはそれ程難易度が高くないので、慣れてしまえばこの手のゲームをやった事のない君でも大丈夫。

まずはトライ!

このゲーム、内容は何年か前にヒットしたジOピーレースによく似ている。ほのぼのとしたBGMやキャラクターなんかはいい味を出しているのですが、6面クリアでゲームオーバーになってしまうのがちょっと物足りない気がします。ジOピーレースをやった事のある人も無い人もとりあえずトライしてみよう。

（F-SCHER）



この様にまず基準ランクが表示されてからスタート!



ガソリン補給画面。おいおい勝手に(?)抜くなよ〜〜。



とりあえずゴールイン。しかしこの人はここまでなのであった。



うーんクオリファイを超せなかった…泣く泣く!!



面クリアで次のレースに備えピットイン。抜いた敵車の数がボーナス得点になる。



ボーナスステージ。ボーナスキャラを取るよりも敵車を避ける事を考えよう。



パワーアップの1つ。ヘルパーを取った状態。これは強い!!



後半の面になると駐車場で車が横から突っ込んで来る。こいつはサギだ。



2面の超爆笑パターン。このトラックに乗って操作する事が出来るのです。豚や牛の仕草がなかなかかいい。



ターボ。絶対に取ろう。連続で取れば最高速まで伸びる。完璧じゃ〜ん。



この場所にだけ唯一登場するお邪魔キャラ、バギー。一体何の意味があるんですか?



栄光の最終面ゴールインだ!! この面で優勝出来ればかなりの実力者と言えるでしょう。(でも運の要素が半分。)



これも笑わしてくれる暴走族集団。何故か右側に自転車の2人連れがいるのが超浮いてる。



各面1位ゴールイン時の画面。うーん気分はジOピーレース。



ネーム入れのさわやかなBGMが心を洗う様だ。しっかりタイトーの看板。



どこかで聞いたような名前。



うーむ。にくたらしい顔。



大爆笑!!

あのラビオレプスの、もとい、列島縦断・熱局雀士のビデオシステムから、また又麻雀ゲームが登場。その名もお雀子ハイスクール。お雀子館の流れをくむ、お楽しみ麻雀ゲームだ。

学園の危機を救えるか

なあーんて深刻な話（？）からして笑えます。

悪のスポーツクラブに乗っとられて、困りはてた校長センセイ（どこかで会ったような、そうです。かの有名な元王様、現校長）が君たちに呼びかけているのです。

「この学園は悪のスポーツクラブに支配されてしまったのじゃ。そなたの力でやつらを倒してちょうだい」

という訳。

相手は手強い。だが、かわいいのだ。だって、女子高生だもん。テニス部は北山久美さん。陸上部は岩倉真由さん、ソフトボール部は三条瞳さん…、さらに麻雀同好会まであって、お相手は京橋順子ちゅあ～ん。

どの対戦相手を選ぶかは君のお好み次第だ。

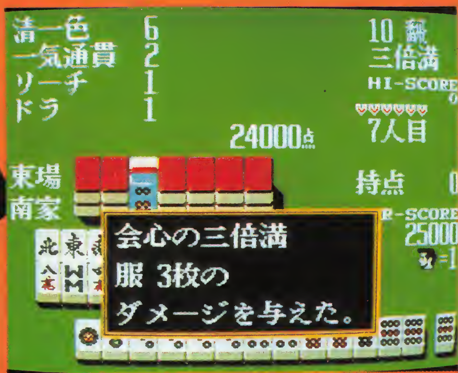
ハイスクール

君は校長センセイの味方です

プレイヤーは、チャンスというものを持っていて、負けると減っていく。0になると



タイトル。



だれかな？
鼻の下の長いのは…。





もしかしたら君の好み？



クフフフ…。つい選んでしまった。



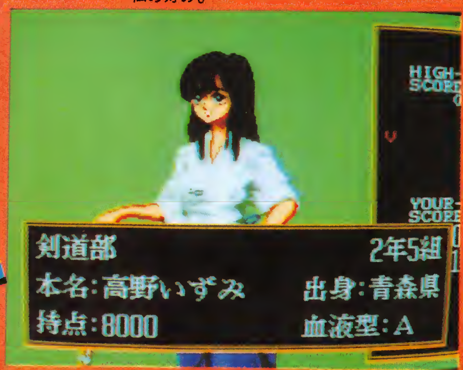
1時間ほどやってやっと勝った。
最強!?

お雀子シリーズ第4弾

お雀子



ほとんどスケ番刑事。



私の好み。



目つきが恐い。



貴様はいったい何者。



アイドル歌手。
すぐ逃げられる。



こんな高校生いないって!!

ゲームオーバー。

点数をすべてモギ取れば勝ち抜きとなり、アイテム（効果なし）がもらえる。

時々、おじゃま虫となる男なども出現して、思わず笑っちまいます。

また、勝ち抜きの時に満貫以上なら対戦相手が服を脱ぐ。（男は脱がない。助かった。）

全部の部室をクリアすると、それまで開かずの扉の部室に入れる。さて、何があるかは自分で確かめてみてネ。

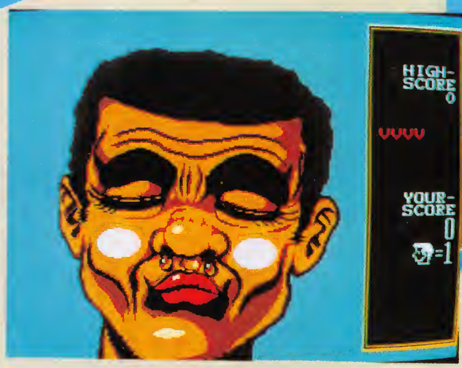
その他は普通の麻雀ゲームと同じノリでいけるから、とまどうことはないよ。ただし、ナキタンがきかないのでつらいかもネ。

取材の時はまだ未完成部分もあったけど、大いに笑わせてもらいました。

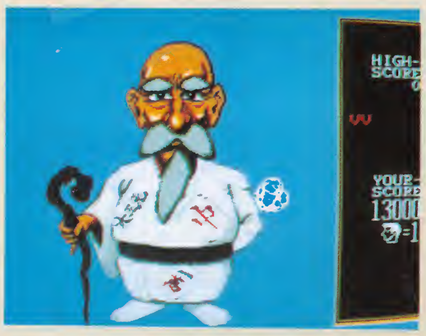
（運のみ、悠理）



ゾウリがいかすー!!



鼻水たらすなよーっ!!



麻雀仙人。ボーナス面になります。
成功すれば1チャンスもらえます。



お嬢様風。

超過激アダルト麻雀登場!?

かぐや姫

最近の麻雀ゲームの過激さは皆さんもご存知の通り。そんな中でもちょっと異色な麻雀ゲームが発売されたゾ。

MIKI商事の「かぐや姫」がそれ。

過激さの中に隠れた歴史的神秘性(?)が売りものだ!?古の世界へと誘われる衝動から君は逃げられない!!

クレジットベット式のなつかしいシステムにプラスして、今はやりのイタズラボタン付。3ベッド、6ベッド、10ベットは遊びボタンを連打し、Nボタンを押すと、かくしワザも見れるよ。

かぐや姫がボースを変えて君にせまってくるのだ!!

(エキゾチック・ニイガタ)

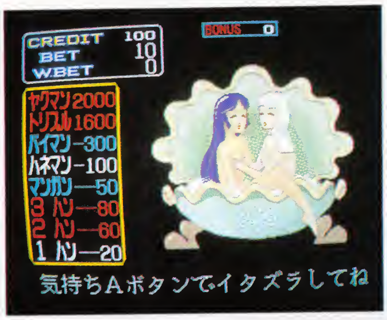


タイトル画面。かぐや姫でござる。



リーチ!! この人1発を見逃してるざーんす。

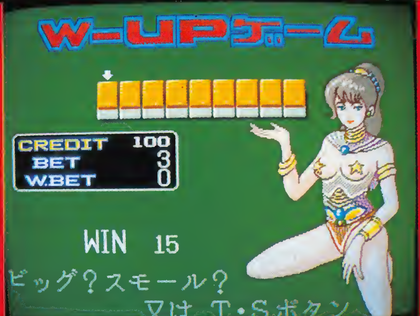




気持ちAボタンでイタズラしちゃるぅー!!



ラストチャンスにかけてみるのもよし。



W-UPゲームもおなじみの方式。



うーし、海底ツモざーんす。

©MIKI商事







エキゾチックな美女達を相手に、君はどれだけ耐えられるか!?

幕末の闇の中、最後の忍（しのび）に命（さだ）められた道は・・・。



近日登場

●攻撃武器の自由選択方式 ●武器と忍法の2種同時攻撃 ●超リアルタッチでせまるアクションゲーム

16年前、抜忍であった両親は、育ての親である無明上人（むみょうしょうにん）によって殺害されていた。乳飲み子であった主人公月影は忍の手によって育てられ16年たった今、両親の死の真実と我が身の出世の秘密を知る。怒りと悲しみの中、忍への復讐を誓った月影は生みの親と同じく抜忍への道を選ぶ。

硬派を語る純日本忍者物語

最後の忍道™

Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問い合せ/お申し込みは……
IREM CORPORATION
アイレム販売株式会社
本　社(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

ゲーメスト 7 NO.22
昭和63年7月1日発行(毎月1回1日発行)
第3巻第7号通巻22号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価480円 (送料60円)

KONAMI

CHEQUERED FLAG™
チェッカーフラッグ
© KONAMI 1988



興奮、体感レーシング

マシントラブルを恐れるな!
ピットにはスゴ腕のメカニックが待っている。
勝利のチェッカーフラッグはすぐそこだ。





直線コースはめいっぱいアクセルを踏み込め。他車を抜くチャンス!



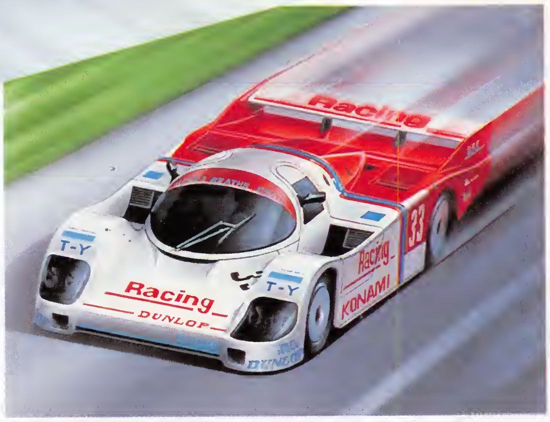
夜になるとあたりは真っ暗。たよりはヘッドライトの明りだけ。



画面が暗くなって雨が降り出した。早くピット・インしてタイヤを交換しよう。



ピットに入ると画面がズーム・アップ。ダメージの度合によってかかる時間が違う。



- コックピットタイプ
- 4スピーカー、サラウンド方式
- ボディソニック内蔵シート
- ステアリングバイブレーション内蔵!

コナミ株式会社
本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03(264)5678
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5 TEL.06(334)0335
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011(232)3778
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092(715)2367

雑誌03659-7